全93タイトル、注目RPG完全チェック！

総合TVゲーム情報誌

1993年10月3日発行（毎月3日発行）第8巻第10号通巻138号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

HIPPON SUPER!



一冊まるごとRPG宣言

●RPG最前線情報 RPG SCANNING

真・女神転生Ⅱ
ドラクエⅠ・Ⅱ
ロマンシング サ・ガ2
イースⅣ
新・桃太郎伝説
シャイニングフォースⅡ
ファンタシースターⅣ
ソウル＆ソード
モンスターメーカー
ぽっぷるメイル

●最新RPG徹底攻略 RPG ANALYSE

聖剣伝説2
ゼルダの伝説
〜夢をみる島〜

スポーツの秋！特別企画
FOOT BALL SPECIAL

9月発売全機種ソフトレビュー
TV GAME BROAD WAY

10

SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, NEO GEO, …ETC FOR ALL TV GAMES

¥490

Oct. 1993 毎月3日発行

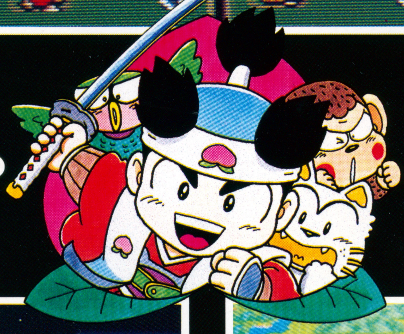
Human
Hudson

ハドソンの最高技術を結集して、

新たな桃太郎が動きだす！



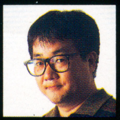
新システム搭載の



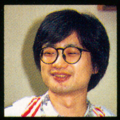
桃伝最高傑作登場



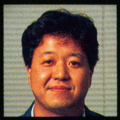




総監督（そうかんとく）
さくまあきら



演出（えんしゅつ）
山口宏（やまぐちひろし）



原画（げんが）
土居孝幸（どいたかゆき）

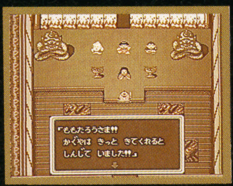


音楽（おんがく）
関口和之（せきぐちかずゆき）

SUPER Famicom
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

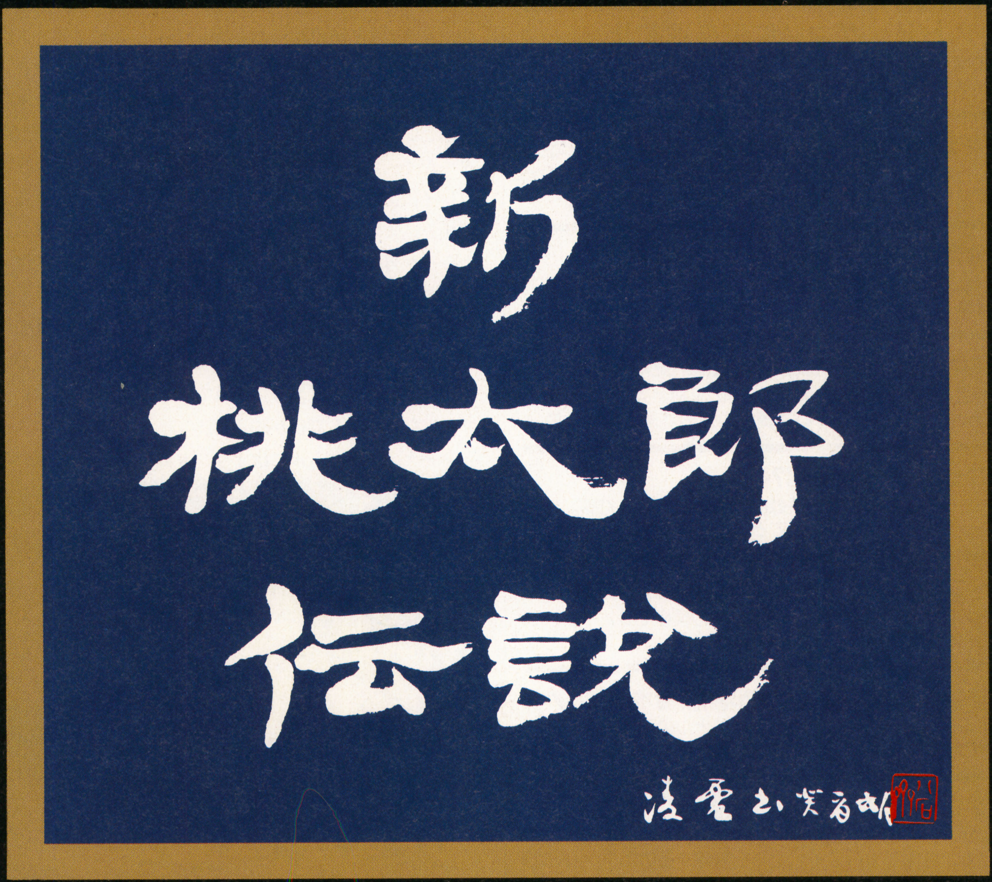
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

1987年10月 桃太郎伝説



【ゆうきの剣】で
えんま大王をこらしめた桃太郎は、
さらわれた人々を助け出し
平和な世界を取り戻しました。

――そして。



しんももたろうでんせつ

1993年12月発売予定

スーパーファミコン用ソフト 16メガ RPG 価格未定

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

HIP-ON! HEAD LINE NEWS

HEAD LINES

HARD WARE

「スーパーストII」がついに姿を現わした

去る8月28日に行われたAMショーに出品されていた『スーパーストリートファイターII』。幕張まで行った人はもう知っていると思うが、主な変更点はというと、女性を含む新キャラクターが4人加わり、対戦の他8人同時プレイによる「トーナメントバトル」が組み込まれる。また、キャラクターカラーが自由に設定でき、よりプレイヤーの個性がキャラクターに反映させられるようになったり、キャラクターによっては新必殺技が追加されるなど、新趣向がふんだんに盛り込まれていてマニアならずとも期待が膨らむ。

トーナメントバトルにはオリジナルルールが採用されていて、通信システムによる8人勝ち抜き戦(8人に満たない場合はCOMが代行)で、引き分け無しの1本勝負(DKOはスコアで判定)。対戦相手はCOMが完全管理し、一試合終了ごとに画面の指示に従って席替えをしていく方式だという。

実際店頭に出る時期についてだが、メーカーでは「AMショーに出展はしましたが、まだ完成していないソフトなので、発売や設置の具体的な日程は未定です」(カプコン広報)とのこと。待ちきれない人には残念な返事だ。

さて、もう一つ気になるのはコンシューマー機への移植の時期。これまで



←新キャラクター、サンダーホーク(左:身長230センチ・体重169キロ)とフェイ・ロン(右:172センチ・60キロ)。新キャラクターと同数の新しい対戦ステージ(背景)が追加されている

UNDER GROUND NEWS

●「僕らがイルカに好きな名前をつけられないワケ」

去る7月30日にひっそりと日本発売になったメガドライブ用の新ソフト『エコー・ザ・ドルフィン』をカワイイとかキレイとかいってプレイしている人達へより深く世界感を理解するためのグッズ紹介。イルカが主人公のこのゲーム。まぁ、イルカからオッサレぇ系映画『グランブルー』あたりに流れて名前がエコだからエコロジーで地球

のサイクルから類推して、アーケードにデビューから1年から1年半というところだろうか。任天堂の山内社長が64ビットマシンの発売を示唆するなど（4ページに関連記事）ハードの状況が流動的な現在では予測も困難だが。



←↑リュウ・ケンに追加された「燃える大昇竜拳」(上)とT・ホークのつかみ技の一例(左)

スパII移植大胆予測!!

任天堂の新ハードの発表がなされた今、「スパII」の対応ハードが新機種になることは考えられる。予測を立ててみよう。

①マルチタップを使って疑似トーナメントが出来るようになる。

②2台のマシンをケーブルでつないで、真のトーナメントができる。

これまでのストIIは、全てアーケード版での改良点を踏襲する形で移植されてきた。スピードしかり、必殺技増設しかり、四天王しかり。ならば今回、「トーナメント」が目玉のひとつとなりうる。これでストIIもパーティーの必須ゲームの仲間入りだ！

③電話回線で遠隔対戦できる「スパII」アダプターが出る。

通信機能による対戦が売りであるアーケード版ストIIシリーズ。いずれ『アウトランナーズ』のような遠隔対戦マシーンが出てくる可能性は十分にある。「トーナメントバトル」モードはその予兆であると見ることも出来よう。何しろ8人が横に並んでプレイする様子はあまりにも酷似しているし、近い将来のそうした展開に向けての店内スペース確保まで含めての準備にも見えるからだ。

先取りしてコンシューマー機でモデムを開発してしまえば、アーケードに対するプレミアにもなろうというもの。

いずれにせよ「スパII」は、ハードウェアが混迷し、ビッグタイトルが希少な現在、メディアのゆく末をも左右するソフトである事は確かだ。続報が入り次第またお伝えしよう。



←↓新キャラのキャミィ(左・やられてる)とディージェイ(下)。ストII的なモノすごい人物設定も健在

HARD WARE 任天堂・中国進出

中国産『ゲームボーイ』で低価格なるか

「世界のニンテンドー」が初の海外進出。というのも今までの任天堂商品は、実はすべて「MADE IN JAPAN」。海外版SFCである『スーパーNES』も宇治工場を中心に生産され海外へ輸出されていたのだ。しかし任天堂は来年春から中国での生産・販売を決定した。円高の影響で、日本で生産し輸出している現在の状況では採算が合わなくなっているからだ。中国の安い労費を生かして欧米向け輸出商品のコストダウンを狙っている。

気になる機種は発売以来、今年6月までに3千219万台を販売している『ゲームボーイ』。任天堂は年間1千万台を目標に生産し、人口の約10パーセントを購買対象として想定しているという。1割だと少ないように思われるがそこは人が多すぎて困っていた中国。現在の人口が12億なので1割でも1億2千万人にもなり、この目標が達成されると今までの販売台数をあっさりと上回るのだ。

なぜこれだけの市場に手を出さなかったかというと、中国では著作権が十分に保護されてなかったため『ファミコン』のコピー品が大量に出回っているという現状があったからだ。しかし改革・開放政策で所得が急増していて、昨年からの著作権保護の法律整備が進んだこともあり現地生産の決定にふみきったのだ。ゆくゆくは日本や欧米での販売価格も下げる方針だという。将来は「スーパーファミコン」の生産・販売を予定しているので、日本でも安くSFCを買えるときが来るのでは。

HARD WARE NES⇄スーパーNESの変換アダプターが出た

便利さを求める欲求をメーカーは止められない？

海外ゲーム誌の記事によると、英国のHorbyなる会社が、スーパーNES用にとんでもないアダプターを開発したらしい。とんでもない、とは任天堂の許諾が得られていないらしいのもあるが、NES用ソフトをスーパーNESで遊ぶためのアダプターなのだ。『Superdeck（スーパーデッキ）』と名付けられたそれは、60ドル（日本円約6300円）で発売が予定されている。アダプターといえば、現在入手可能なものにSFCやMDの海外版を日本の機種で遊べるものはあるが、これはあくまでも基本仕様の同じ機種をつなげるものだ。

このことについて任天堂はノーコメントだという。任天堂にしてみれば海外のハード戦略になんらかの影響が出ることは明らかなのであまり好ましくないのだろうが、一般ユーザーにしてみれば、1台のハードで2種類のゲームがプレイできるのは大歓迎だ。それだけに各メーカーはハード戦略に力を注いでる訳で、それはすなわち多くのゲームで遊びたい一般ユーザーにとって「不便」になっている。このような「便利に遊ぶ」ための非純正商品の出現もいたしかたないことなのだろうか？



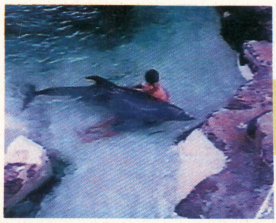
→他機種のソフトを遊べるアダプターが作られたら革命的だね

次ページにCONTINUE

にやさしいな感じみたいなソフトでしょ。なんていってる人への涙のリクエストだす。マジな話。主人公のイルカの名前ECCOとは、地球偶然制御局（Earth Coincidence Control Office）の略。これは脳生理学の権威であり、LSDをつかった実験やイルカとのコミュニケーション法の実験等で知られるジョン・C・リリー博士の提唱している心理下でのある『知性』の呼び名。我々が俗に『神』と呼んでいるような存在で、深層心理下での探求の中で博士が出会った『知性』のこと。普通のゲームならカワイイ・イルカに好きな名前をつけるのがパターンだしポップだと思う。しかし、あえてそのセオリーを無視してエコーとしてしかマイ・キャラを存在出来なくしているゲーム制作者の意図を知るためにも、とりあえず博士の存在自体を認識すべきである。



←ビデオ(メルダック)と著作。いずれもジョン博士の関連



←ビデオの内容はイルカと人間の異種間交流の実験の様子

TOPIC

'95年、64ビットで「究極のマシン」発売!!



去る８月24日、ファミコンスペースワールド'93で恒例の任天堂山内社長の講演が行われた。以下に講演内容を要約し抜粋してみた。

（前半省略）

「来年以降、日本のＴＶゲーム市場はどうなるかという話に移ります。任天堂を含めソフトメーカーはユーザーの皆さんについて来てもらうために、常に新しい楽しさ面白さをユーザーの方々に提案しているわけですが、そうすることで容量が年々大きくなっています。現在新たな圧縮技術を開発中で、コストパフォーマンスが上がることが期待できます。こうしたことで来年以降、ＳＦＣ市場は圧倒的なシェアを保持し、多くのユーザーの期待に応えて行けることでしょう。

しかし、95年のあたりが一つの転換点となってくることが予想されます。さらに新しい刺激を求めてくるユーザーに対してどのように対応していったらいいのか。これが任天堂にとってはもっとも重要な課題であります。

任天堂はアメリカのシリコングラフィックス社（以下ＳＧＩと表記）とその子会社であるＭＩＰＳ子会社との間で業務提携を締結いたしました。アメリカ時間で23日の朝、サンフランシスコにおきましてＳＧＩ社と米国任天堂は共同発表を行いました。

まさに**「究極の家庭用ビデオエンターテインメント機器」を開発しようということです。**ＳＧＩ社はＣＧ技術において世界で最も進んだ会社です。業務用の分野、ワークステーションやスーパーコンピューターで、海外ではかなり使われております。それを家庭用の分野にも拡げていきたいと考えておりまして、任天堂の1995年以降2000年までの家庭用機の展望と合致したわけです。**1995年発売を目指してハード及びソフトを開発**し、展開を進めます。

この機器は真の64ビットＭＩＰＳ方式つまりＳＧＩ並びにＭＩＰＳ社のマイクロプッロセッサ、グラフィックプロセッサの技術に基づいているのでありましてこれを私達のスケジュール通りに発売しますれば、もう**1990年代には**（編集部註：つまり今世紀中）**これ以上のハード・ソフトはまず出現しない**と、任天堂ならびにＳＧＩ社は確信を持って言明できます。

32ビットのドングリの背比べみたいなハードと大量のソフトが出るなどということが起これば、ユーザーは飽き購買力を超え、市場は崩壊します。

そういうことを自覚しているからこそ任天堂は他の追随を許さないような完全に差別化された、そして多くの人達が任天堂のマシンを支持してくれるような状況を継続させ、期待に応えていく。それこそがこのマーケットを持続させ繁栄させていく唯一の道だと考えております。

そして優秀なゲーム開発者には、彼らの持つイメージを実現できるようなツールやプラットホームも供給して行こうと考えております。

世界の大衆・消費者がこれこそわれわれの欲する機器なんだと、ああこれが「マルチメディア」だったんだと、買ってから気がつく、そういう機器を任天堂とＳＧＩは共同開発しようとして世に問おうとしているのです。

この「究極の家庭用エンターテインメントマシン」をより早く、より多くの方々に知っていただきたい。そのためのプロセスとしまして、**来年の末までにいわゆる業務用のハードとソフトを開発**いたします。

この市場はもちろん多少の波はありますが、中・長期的に展望するならばこの市場は日本はもちろん世界的に新たなる展開を示すということをお伝えして、丁度時間でもありますのでこれで私の話は終わらせていただきます。

識者はこう聞いた

講演の直後、会場にいた各界著名人に感想を聞いてみた。

「シリコングラフィックス社のワークステーションはとてもいい機械だと思うので、（その技術を使った任天堂のニューマシンは）どこまで安くできるかが問題だと思います。」（佐藤大氏：作詞家・本誌でもアンダーグラウンドニュースを担当。今月のイルカ参照）

「（編集部の『64ビット機で作れとか言われたらどうしますか？』との問いに対して）とりあえずそれじゃあ『ヨッシーの卵２』でも作ろうかな。そこに本当に卵があるかのような精緻なグラフィックで。（笑）それでＲＥＸみたいなヨッシーが出てきたりして（笑）。」（ゲームフリーク代表：田尻智氏）

「これは多分ヴァーチャルリアリティーをやるんだと思いますね。山内社長はそれを自分の引退の花道にしてバトンタッチという。これまでのいろんな発言がそこでピッタリ符号しますし」（桝山寛氏：共立女子大非常勤講師・慶応大学環境情報研究所研究員にして米誌『WIRED』日本特派員）

UNDER GROUND NEWS JACK IN!!

●Ｅ・Ｃ・Ｃ・Ｏ追加情報

前ページのアンダーグラウンドの記事（文責：佐藤大氏）に加えてのＥＣＣＯ情報。

地球上の進化と発達を目に見えない次元で制御しているＥＣＣＯという存在がいて、それとコンタクトすると、より調和的な発達を遂げたりもっと自由になったりできるからそうしなさい。というのがジョン・Ｃ・リリイ博士の主張の核。

それで、そのための補助的なアイテムとして役に立ちそうなＣＤが発売された。反復言語とイルカの声、そしてアンビエントハウス風のサウンドが、聴く者の先入観や固定観念を引きはがして、瞑想の世界へと誘うという。なぜイルカなのかというような話は直接ジョン・Ｃ・リリイの著書に当たってみた方がいいかも知れない。

申込・資料の請求は

〒141東京都品川区上大崎2-13-35ニューフジビル２Ｆ　八幡書店へ。



←これがそのCD。宇宙意識と交信するイルカの生きざまに学ぶ事はとても多い

●京都特派員からの入電

銀行のキャラクター通帳もすっかり常識となった中、「マリオ通帳」を作ってくれる銀行が現れた。以下特派員報告より抜粋。

「京都信用金庫でマリオ通帳がもらえるとの情報をうけて早速開設してまいりました。京信のマリオＣＭがまさか京都だけだったとは…。さすが任天堂のお膝元京都！　通帳もキャッシュカードもブルーを貴重にしていてなかなかオシャレでラブリー！　さらに定期の証書にもマリオのカットが入っているそうで『やってくれるな一京信!!』とうい感じです。粗品としてマリオのビニールバッグも頂きましたが、いっそプレミアム・ゲームソフトでもつけば皆争って貯金するのでは？　と思いました。近所に京信のあるゲーム好きの方は要チェック!!」

特派員No.001　京都府　わにのたまご



←これが京都信金のマリオ通帳。裏面には丸いマリオ惑星の絵



←「夏だ、ボーナスだ、京信だ」。京都ローカルじゃ惜しいですね



一冊まるごとRPG宣言！

RPG大全'93 AUTUMN

C'mon, flap your wings and have eyes on new world!

PART 1● SCANNING
RPG最前線情報

これから発売が予定されている新作ＲＰＧの数々。大作の続編から伏兵的な気になる作品まで、息をつかせることなくお見せしよう。

- SFC 真・女神転生Ⅱ
- SFC ドラゴンクエストⅥ／Ⅰ・Ⅱ
- MD シャイニング・フォースⅡ

…AND ALL OTHER NEW RPG
From Next Page

PART 2● ANALYSE
最新RPG徹底攻略

現在発売されている最新のＲＰＧの中から厳選して徹底的に攻略。誰もがつまるゲーム最大の難所の解法を懇切丁寧にレクチャーする。

- SFC 聖剣伝説2
- GB ゼルダの伝説 夢をみる島
- SFC MADARA2
- SFC ブレス・オブ・ファイア
- PC 風雲カブキ伝
- SFC シルヴァ・サーガ2

From Page 73

写真●世界文化フォト

丸ごとRPG宣言!

真・女神転生

早くも待望の「真女神II」かアナウンスされた！　それだけではない。去年発売された「真・女神転生」がメガドライブとＰＣエンジンに移植。ゲームボーイ版にも続編が登場。女神ファンは眠る暇もないぞ！

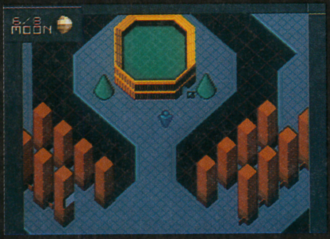
SFC 真・女神転生II

■アトラス■発売日未定■￥9800

西暦20XX年。過去「東京」と呼ばれた場所に中央政府が置かれ、メシア教の圧倒的支配下のＬＯＷＦＵＬＬ社会が作り上げられようとしていた。トウキョウ・ミレニアムに代表されるメシア教支配の都市こそ秩序は保たれているが、他の地域は無法地帯と成り果てており、人間も悪魔も相争って生きている。

魔界の影響で次元に歪みが生じ、そこから抜け出してくる悪魔たちがいた。魔界の影響はさらなる「大変動」を招来しようとしていた。

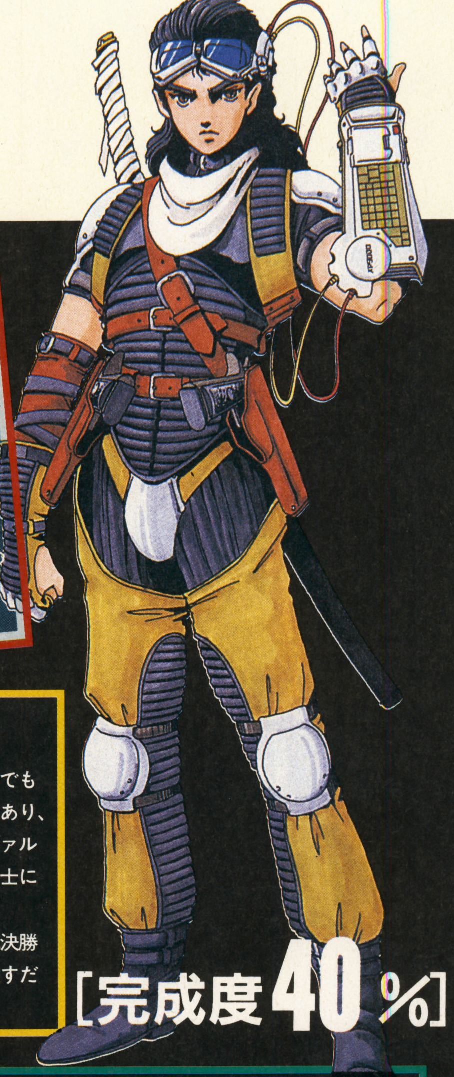
……待望の、ＳＦＣ版『真・女神転生』の第２弾がその姿を我々の前にあらわし始めた。前作をＬＯＷルートでエンディングを迎えた後におとずれたであろう、メシア教支配下の「千年王国」が完成目前な世界だ。現在明らかになっているデータを紹介しよう。



↑時期的には、前作の40〜50年後ということになる。マップの雰囲気は大きく変化した

今回のヒーローは…

彼の詳細は不明である。ヴァルハラ・エリアで闘技場戦士として戦っているというが、それが真の姿でないことは異論がないだろう。しかし、なぜ戦士なのか。記憶がなく、しかも強いというだけでは、戦士であるという理由にはなり得ない。特に影を背負っているようではなさそうな彼ではあるが、ある種の予感を感じさせる印象がある。"運命の逆転"という……。



HERO ▶

記憶を失って、トウキョウ・ミレニアムのヴァルハラ・エリアをさまよっていた。保護したのは闘技場戦士トレーナーの岡本。

闘技場戦士とは、生命を賭けて戦うもののこと。トーナメントで優勝を勝ち取ることができれば、最高の権力を手にすることができる。

彼を保護した岡本は、エリアでも最上級の腕を持つトレーナーであり、岡本に鍛えられた主人公は、ヴァルハラ闘技場で第一線クラスの戦士に成長していた。

今回のトーナメントで彼は準決勝まで勝ち上り、あとは決勝を残すだけとなった。

［完成度40%］

『真・女神転生II』の背景　TOKYO MILLENIUM

センターと呼ばれている旧カテドラルを中心として作られた都市国家がトウキョウ・ミレニアムだ。メシア教によって統治された「理想的」な社会である。来たるべき大変動に恐れる人々は、やがて現われるメシアによって救済されると信じ、ここに集まってくる。

しかし、トウキョウ・ミレニアムには隠された裏の顔があった。人間をその優劣によって選別し、選ばれた者には快適な暮らしを約束する一方、選別にもれた人間は囚人のように扱われることを余儀なくされる。それどころか、もっとひどい処遇が待ちうけていることも……。

メシア教幹部たちはみずからの意志でメシア誕生をもくろみ、メシア教典に書かれた完全なる「千年王国」樹立を画策していた。



↑ゲーム中に登場する『II』のメシア教会。写真でわかる通り今回はメッセージに漢字が使われるようになった

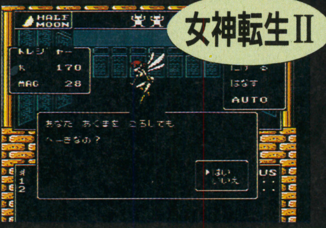
PLAY BACK "MEGATEN" ——PART1 FC版

女神転生



ナムコから『女神転生』が発売されたのは、昭和62年９月のことであった。すでに６年も前だが、その内容は革新的で「これがホントにナムコのＲＰＧか！」という衝撃を与えた。３Ｄ、仲魔と合体、増子サウンド……。『真・女神転生』のシステムはこの時点であらかた出揃っていたのである。

女神転生II



『女神転生II』は平成２年４月発売。前作から２年半もの月日が経っていたが、それは熟成の時間であった。ゲーム性はややシナリオ重視になったものの、システムは強化され、システム自体もそれまで見たことがなかったようなハードな内容だった。永遠の名作の１本である。

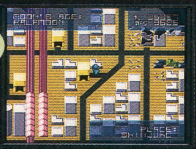
RPG SCANNING

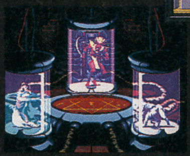
PLAY BACK "MEGATEN" ——PART2 SFC版

真・女神転生

去年の秋に発売されたばかりの『I』。「真なる物語」として語りなおされたストーリーは、まだ鮮烈に覚えているはずだ。

LOWとCHAOSの拮抗する世界。ヒーローはそのバランスを破壊し、新たな世界をつくる役割を持っていた。果たして、その結果が『II』なのだろうか。



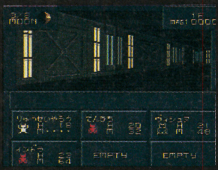


↑SFC版の地上2D画面。『II』の画面はさらに発展したもの
←合体シーンは『II』でどのように変わるのだろうか

2D&3D画面公開



←ビルの脇などを通る時は透き通ってキャラが見えるようになる



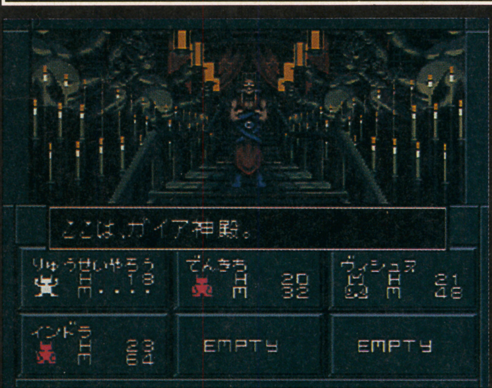
←前作は割とカクカクした動きだった3D。スムーズになるか？

通常のステータス表示も大きく変わった。メンバーの状態表示グラフィックで把握しやすくなった。

まず強烈な印象を与えてくれるのは、なんといっても2D画面の変貌。前回は単純な2D画面だったが、今回はななめ上空から見下ろしたアングルの疑似3Dになっている。3Dは動きがどうなるか楽しみだ。



主人公と深く関わるふたりの女性



↑とりあえず、公開された写真のパーティにそれらしい人物はいない

情報がまったく公開されておらず、すべてが謎に包まれたままのふたりの女性たち。こうしてイメージイラストが起こされていることからも、彼女たちが重要な役割を持っていることは明らかだが、果たしてどのような背景を持つキャラクターなのだろうか。ふたりの正体は、追い追い明らかにされていくことだろう。今は待つしかないのだ。

KEY PERSON

広報担当●相原誠吾さん

先日、アトラスへ取材に行ったとき、広報の相原さんから「スタッフのやる気がすごいんですよ」という話をうかがった。そのあたりをより突っこんで聞いてみることにしよう。



↑前作でも、プレーヤーを突き放すような場面が印象的だった。今度はもっと過激になる!?

「『真・女神転生』は自社で出す『女神転生』シリーズの1作目ということもあり、スタッフたちがやりたかったことのすべてが取り入れられたわけではありませんでした。時間や物理的な制限が大きかったですし、1作目ということで、あまり思い切ったこともできませんでした。しかし今回は違います。シナリオにしてもシステムにしても、彼らは本当に自分たちがやりたかったことをやろうとしています。内容について詳しくはお話しできませんが、上がったシナリオを読んだら、思わず寒気がしたほどです」（談）

RIDDLE MAIDENS



ふたりの女性の役割は…

◆外見は好対照をなす彼女たちだが、はたしてそんな単純だろうか。左の女性はいかにもメシア教の、右はガイアのようだが、そう思わせることに『II』の罠があるように感じるのだが……。

真・女神転生 まるごと一冊RPG宣言!

MD

真・女神転生

■シムス■12月発売予定■￥7800(予価)

完成度 30%



メガCDだからこその移植を目指す

シムスの開発する、移植版『真・女神転生』も、ようやくビジュアルが公開され始めた。シムスならではの移植がどのようになるのかが気になるところだが、とりあえず届いた写真からは、デモ画面にそうした特徴があらわれている。

他にも、メッセージに漢字を多く使用したり、3D画面でのスムーズスクロール化、そしてメガCD版オリジナルのビジュアルシーンを追加している。

女神転生ならではの世界観を崩さずに、単にビジュアルを追加するということだけではなく、「メガCDだからこそできた」といわれるフィーチャーを加えていきたい。

……シムスの開発者から届いたコメントは、SFC版をプレイした者にとっても魅力的なもの。そうしたフィーチャーを紹介できるのもまだまだこれからのこと。あせらずじっくりと待ってもらいたい。



←→オープニングデモの一部。実写のような画面は女神の世界にも合い、新鮮な雰囲気だ



メガCD版モンスターグラフィック



アスタロト

←カテドラルB3にいる魔王アスタロト。ドラゴンにまたがるブラックエンジェル



アスラ王

←大日如来の名でも知られる天魔アスラ王。CHAOS最上級神として君臨する

スルト

→北欧神話の炎の巨人たちの王。カテドラルのB2に待ち受けているはずだ



ガブリエル

→水の熾天使。カテドラル3Fに現われる。LOWのパーティには協力してくれる





アリオク

←堕天使でもある魔王アリオク。剣も銃もまったく通用しない最強の悪魔のひとりだ



ミカエル

←最上級の天使である炎のセラフ。どうすればミカエルに会うことができるのだろうか

SFC

魔神転生

■アトラス■発売日未定■価格未定

完成度 50%

悪魔合体のできるSLG!?

待望の、といっていいだろう。『真・女神転生』の世界観を背景にしたシミュレーションが登場する。もちろんRPG要素も含まれたシステムなので、これまでシミュレーションゲームをプレイしたことがない人でも大丈夫。敵ユニットに話しかけ、交渉によって仲魔を増やし、さらに合体によって強力なユニットを作っていく楽しみは、女神転生ならではのものといえる。

12メガに詰め込まれたマップ総数はなんと64。RPGと同じく近未来の東京を舞台に繰り広げられる戦いとは?期待しつつ続報を待て。



シミュレーション+RPGのニュータイプ『真・女神転生』

↓フィールド画面のサンプル。HEXでなくスクエアでマップが構成されていることがわかる。飛行ユニットや水中ユニットもある





↑開発中のユニットグラフィック。龍王や妖精など、女神転生特有の種族別にグラフィックが分けられるようだ

RPG SCANNING

真・女神転生

■アトラス■10月発売予定■¥8800

完成度 90%

PCエンジン完全移植版

DUOユーザーお待ちかねのCD-ROM版も、ようやく画面などが公開される段階にこぎつけた。そして、思わせぶりなオリジナルモンスターや、PC版オリジナルのビジュアルシーンも届き始めた。

まだ調整中の段階ではあるが、ちゃんと遊べるサンプル版も届いている。タイトル画面が違う他は、きちんとSFC版のシステムを受け継いでいるぞ。あともう少しのしんぼうだ。期待しつつ待っていて欲しい。



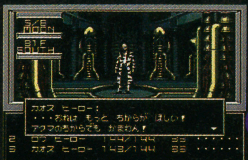
➡どうもパスカルに似ているような気がするのだが……

PC版オリジナル・モンスター!

イラストによる紹介のこのモンスターは、他のデータがまったく公開されていない。素性はまったくの謎に包まれているのだ。どうやらイベントに深く関る重要なキャラらしいのだが……。

オリジナル・ビジュアルシーン公開!

カオスヒーローの悪魔合体





ストーリーの大きな転機のひとつ。カオスヒーローの合体シーンにオリジナルビジュアルが追加された。





➡合体が終わり、そこにはすっかり雰囲気の変わったカオスヒーローの姿が……

ラストバイブルII

■アトラス■11月下旬発売予定■価格未定

完成度 95%

早くも登場する第2弾!

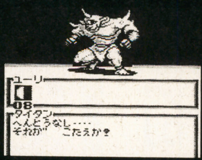
去年の秋口に登場したばかりのゲームボーイ版女神転生、早くも第2弾の発売が決定した。その開発は急ピッチで進められている。ゲーム内容も、さらにアイディアが盛り込まれ、かなり進化したものになるようだ。今回は、中でも重要な4つのポイントを紹介しよう。



ラストバイブルII 4つのポイント

1. リアルタイムトーク

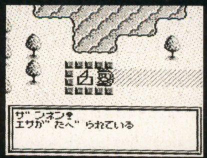
魔獣との会話に時間の流れが導入された。会話のタイミングによって魔獣の反応が変化する。



⬅返事に時間がかかりすぎてしまった場合

2. 魔獣の罠

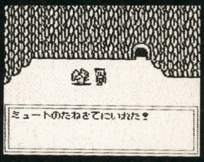
2Dフィールド上にある罠にエサをしかけておくと、魔獣がかかっていることがあるのだ。



⬅エサだけ食べられてしまう場合もある

3. ミュートの種

魔獣合体で起こる突然変異。これを必ず起こす効果を持つのが、ミュートの種だ。重要アイテム。



⬅ミュートの種は、魔獣から入手できる

4. 魔獣調教師

魔獣をあずけておくと、強力になるよう調教してくれる。ただし、逃げられてしまうことも。



⬅自分で育てるか、それとも頼んでみるか

SFC

一冊まるごとRPG宣言！

ドラゴンクエスト

『V』の発売からそろそろ１年がたつ今日この頃。ドラクエの新しいラインナップは着々と発売へ向けて動いている。ＳＦＣ版の最新作としての『VI』、そして発売も間近いＳＦＣ版『Ｉ・II』の情報をまとめてみよう。

VI

■エニックス■発売日未定■価格未定

［完成度？％］

今までになく自由度を高く

７月に行われた『ドラクエVI』の制作発表会。そこで、シナリオ・ゲームデザイン担当の堀井雄二氏は「ゲームにおける自由度を高くし、ある意味で難しいゲームにしたい」と『VI』制作の抱負を語った。これまで、物語性でプレイヤーを引っ張る、いわゆるシナリオ重視型の典型がドラクエだった。〝自由度が高い〟というだけで『VI』を予想するのは難しいが、しかし、『V』の結婚イベントで見られたような〝自由な選択〟が、より強くゲームの全面に押し出されることになるのではないか。『V』が好評だったのは、ひとえにあのイベントがウケたためだからだ。『VI』ではガラリと変わったドラクエにビックリするかもしれないぞ。

なお、その他の制作スタッフは、すぎやまこういち（音楽）、山名学（メインプログラム）、安野隆志（ＣＧデザイン）、千田幸信（製作プロデュース）の各氏。



←『V』発売直後から『VI』の企画は始まっていたそうだ



↑この色。これがドラクエらしくもあったのだが、『VI』では大きく変わる可能性も…

グラフィックも大革命!?

ＣＧデザインを担当する安野隆志氏は「Ｖでは見た目（グラフィック）が不評ぎみだったようなので、今回は一大改革に望みたい」と話していた。

『Ｖ』のグラフィックには確かにＳＦＣならではの演出も見られたが、全体的にはこれまでの雰囲気を踏襲したもの。一部のファンの間では、もっとＳＦＣらしい押し出しの強さを求める声も強かったらしい。

町や建物の中、フィールドマップなど、〝あの色合い〟がドラクエらしさだという気もするが、さらにＳＦＣの開発環境に慣れた『VI』では、ゲーム性と同様にグラフィックも、アッと驚く新しいドラクエの一面が見られるかもしれないのだ。

I+II

■エニックス■発売日未定■価格未定

［完成度95％］



←↓いずれの画面も、３人パーティーであるところを見ると、どうやら『II』らしいが……。ただし、ここに掲載した画面が変更箇所、という訳ではないのであしからず



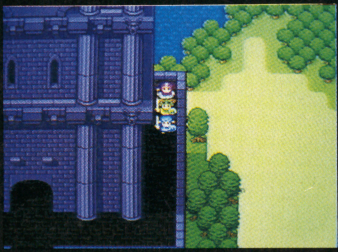
ダンジョンマップが変更される！

基本的にマップやシナリオには変更点はないとされていた『ドラクエＩ・II』だが、実はダンジョンマップが変更されるということが明らかになった。

先月号の写真では、ＳＦＣ版ならではのグレードアップした城のグラフィックが公開されていたが、ダンジョンマップの変更も用量の拡大やＳＦＣハードの機能を生かしたものだと思われる。

いずれにせよ、ファミコン版をプレイしたことがある人でも、ダンジョンに関しては新鮮な驚きや緊張感を味わうことができる、と保証されたようなものだね。

どれだけのダンジョンがどの程度変更されるのかはまだ不明。これからの続報が楽しみなところだ。



↑城の中も一種のダンジョン。ひょっとしたら城の一部も変更が加えられるかも……？

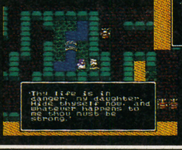
RPG SCANNING

今回リメイクして採用！
NES版『II』オープニング

本誌の『海外ゲーム雑誌の正しい読み方』でも紹介したが、今回『II』の方では、アメリカNES版『ドラゴンウォリアーII』に収められていたオープニングシーンが採用されるらしい。

このオープニングは、ムーンブルクのお城がハーゴンの魔物たちによって襲撃され廃墟になる、というファミコン版ではバックストーリーとして語られていた部分を描いたもの。

現在のところSFC版の写真は公開されていないが、右のNES版のものともかなり違ってくるはずだ。楽しみ。



↓平和なムーンブルクのお城に魔物たちが襲い掛かる



↑どんなアレンジで入るのか楽しみ。ハイライトのひとつだ

PLAY BACK REVIEW



85年に発売されたシリーズ第1作『ドラゴンクエスト』。発売当初はユーザーにRPGというジャナルに対する馴染みがなかったが、時間が経つにつれ評価が高まりミリオンセラーの大ヒットに。



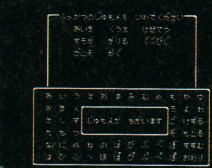
続く『ドラゴンクエストII』は87年の発売。発売前から注目を集め、発売後数ヵ月は品薄状態が続いた。パーティープレイや船による移動など、現在のRPGの原型に近いシステムが見られる傑作。

ずばり見せます！ FC版とはここが違う！

SYSTEM

●バッテリーバックアップを搭載●『ドラゴンクエストV』と同様の〝便利ボタン〟採用●同じく『V』の〝買い物システム〟も搭載。

システム面では、なんといっても「復活の呪文」がなくなるのは大きい。ファミコン版『II』の時はえらく長いパスワードを書き写さなければならなかったしね。また、『V』から採用された〝便利ボタン〟や〝買い物システム〟なども取り入れられている。



→ファミコン版『II』で泣かされた長〜い復活の呪文はナシ



←調べる、話す、扉を開けるなど機能いろいろの便利ボタン



←『V』の買い物システム。お店で「かいにきた」のコマンドを選ぶと…



←自動的に装備できるキャラクターと装備後のパラメーターの変化がわかる

VISUAL

●SFCならではの美しいグラフィック●場所に応じた戦闘背景●漢字を使用して読みやすくなった文字フォント●戦闘時には呪文などの画面効果

ビジュアル面では見違えるほどパワーアップしているのは必至。とくに場所によって変わってくる戦闘背景や戦闘時の画面効果は大きい。はやく動いている実物が見てみたいもの。

たいまつ



→レミーラやたいまつを使うとこんな感じになるみたい

戦闘シーン



←呪文による画面効果が採用された。『V』のそれに近いものがあるのかな

旅のとびら



←旅のとびらも演出効果バッチリ。『II』の方で登場する

KEY PERSON

ソフトウェア企画部ドラクエ課
島村大三さん

『V』からドラゴンクエストの世界へ入った人たちへ

既に9割方の制作が完了している『ドラクエI・II』。発売日の正式決定が待ち遠しいところだ。エニックス広報担当・島村氏に聞いてみた。

「開発は順調に進行していまして、現在完成度は95%といった状況です。SFCへの移植ということで、当然グラフィックのグレードはアップしていますし、音楽、ゲームシステム共に『ドラゴンクエストV』と遜色ないクオリティに仕上っています。SFCから「ドラゴンクエスト」の世界に入った人に、ぜひとも「ドラゴンクエスト」の原点を体験していただけるよう気を配りました。

ロマンシング サ・ガ2

一冊まるごとRPG宣言!

■スクウェア■12月末発売予定■価格未定

91年末に発売された前作『ロマンシング　サ・ガ』はフリーシナリオシステムによりスクウェアＲＰＧの新境地を開いた作品だった。１本道のストーリー性を重視する「ＦＦ」シリーズの対極をなす『サ・ガ』の第２弾が登場する。

［完成度 85 ％］

画面写真初公開！〝歴史も創る〟マルチストーリーとは？

容量はなんと前作の2倍！となる16メガ

プレイヤーにはイベントに参加するか否かの選択権があり、そのイベントに参加するのとしないのとでは、後のシナリオの流れ、エンディングに至る道筋が変わってくるという「マルチシナリオ」システム。前作『ロマンシング　サ・ガ』は、そのマルチシナリオシステムを導入し、ストーリー展開の流動性を柱にたてたＲＰＧだった。

もちろん続編となる『２』もその流れを受け継いだ作品になる。今回は前回の８メガから一気に２倍の16メガまで容量を拡大し、なんとパーティーキャラクターは200以上にもなるのだ。そのすべてが自由に組み合わせられるのだとしたら、まさにパーティー編成は無限！　そして今回は「新」フリーシナリオシステムを軸に物語が展開していくという。



↑なにやらアラビックな雰囲気を漂わせる写真。ここはどこなのかな？

マルチ・ヒストリー・メイキングとは？

「新」フリーシナリオシステムの中心となる「マルチヒストリーメイキング」とはどんなものか？

『ロマンシング　サ・ガ２』では主人公が代替わりし、何代にもわたって物語が展開していく〝歴史〟を体験することができる。つまり主人公を何人かのキャラクターを使って〝継承〟していかなければならないのだが、ゲーム中のどの段階で〝継承〟が行われるかはプレイヤー次第となる。



↑主人公の１人に違いないキャラが城の前に。前作同様、船での移動が重要になってくるのかも。こういった町を拠点とした移動システムも前作では斬新だった

例えば10代目でエンディングを迎えるプレイヤーもいれば、20代かそれ以上かかってそこまでたどり着くプレイヤーもいる。また、例えば初代の主人公がある人物を倒したために、２代目以降の主人公にその因縁がつきまとい苦労したりすることもあるし、逆に初めの主人公が何かをしたために３代目の展開がラクになる、ということもあり得るのだ。

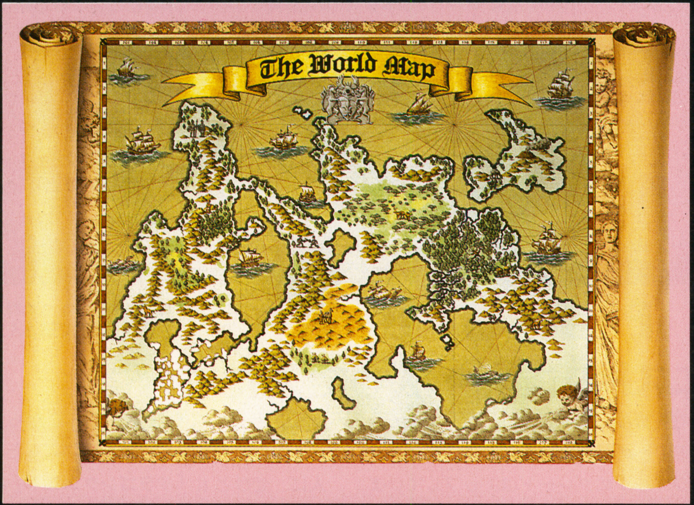


←どこかの街の中だろう。「INN」の看板が主人公の左に見える

主人公を変えてしまうということは、それまでに育てたキャラクターの能力までなくなってしまうのでは？　と思う人もいるかもしれない。でも安心してほしい。それまでに育て上げた能力も〝ある〟方法によって受け継がれていくということだ。まだその方法は明らかにされていないが、一貫して主人公を育てていく楽しみは、これまでのＲＰＧ同様に残されているようだ。

前作でもそうだったが、今回の登場キャラクターたちも、さまざまな特徴をもった個性派たちのようだ。戦闘シーンの傭兵のようなタイプもいれば、前回のように女の子や盗賊、そして僕らがいちばん選びやすい（？）冒険者のようなタイプだっているはずだ。

人が何代にもわたって入れ替わるという時間の流れに、さらに200人以上に及ぶ登場キャラクターが関わってくる。膨大な登場人物に、時間の経過という概念を絡ませて広大なスケールで展開する物語。これが「新」フリーシナリオシステムとマルチヒストリーメイキングが合わさった『ロマンシング　サ・ガ２』なのだ。



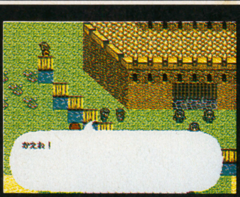
↑今回の舞台となるマップ。砂漠から氷海、火山まであり、波瀾万丈の物語を予見させる。この中のどこかが、君の選んだキャラクターのふるさととなるのか

RPG SCANNING

100以上のイベントとシナリオ分岐点…前作『ロマンシング サ・ガ』

バリエーション豊富なイベントの数々

イベントがシナリオ分岐点となり物語を構築していった前作。イベントの種類は「○○を倒してくれ」や「僕を連れていって」などの依頼を受けるかどうかといったものから、決闘を受けるかどうかなどの命賭けのものもあり、バリエーションに富んでいた。いずれにせよ〝間違い〟というものはなく、二者択一のどちらを選択しても、以降のストーリー展開に何らかの影響を与えるようになっていた。



←イベントを素通りしてしまったとしても、それはそれでゲームは進む。それがフリーシナリオだ



→選択肢でてくるセリフがユーモラスでわらかせてくれましたな。『2』ではどんなイベントが？

新しいシステムを作り上げた戦闘モード

フィールド上で敵が目に見えるようにしてアクション要素を導入。敵と主人公キャラが接触した方向によってフォーメーションが変化するというシステムの前作。目を引いたのは、戦い方によって個々のパラメーターが変化していくという、一風変わったレベルアップシステム。術で攻撃すれば知力が、武器を使って攻撃すればその武器自体の攻撃力がアップしていくというもの。『2』ではどんなシステムとなるのか。



←敵は目に見えるかたちでフィールドマップ上をウロウロしている。近づくとよってくる



→経験値は実際にはどこにも表示されず（内部的にはある）、パラメーターだけが上昇していく

ドラマを織り成す200人！の登場キャラクター

名前覚えるのが大変そうだ

200人という人数がどのようにイベントと絡んでくるのかはまだ分からない。恐らく1回遊んでみただけじゃ、全員と遭うのはムリなんじゃないかな。



ジェラール（男）20才
←戦士として名高い兄を持つが、彼は争い事を好まない心優しい青年

テレーズ（女）25才
→美しき猟兵。軽い剣を使った素早く鋭い攻撃が得意

ジェイムス（男）24才
剣の達人。無口でクールだが戦闘に入ったら鬼神のような強さを発揮

ベア（男）28才
重い鎧で身を包んだ重装歩兵。強靭な身体とパワーを合わせ持つ

キャット（女）17才
神出鬼没の女盗賊。持ち前の素早さでどんなところでも忍び込んでしまう

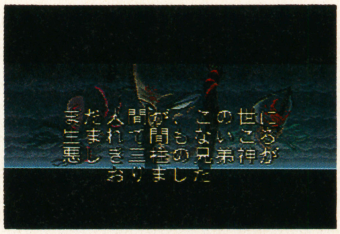
KEY PERSON

プロデューサー●河津秋敏さん

前作とはまったく違うゲームなのです

シリーズ2作目となる『2』だが、前作からはどう変わったのか？　プロデューサーのスクウェア・河津秋敏氏に聞いてみた。

「パーティほ構成が次々と変わっていく展開に注目して下さい。こういった展開にするとキャラクターに対する思い入れというものが希薄になってしまいますが、それは今作のシステム、シナリオ上の必然であり、その部分をどうかカバーして面白さを出していくか気を付けました。前作ではキャラクターの魅力におんぶ抱っこでしたので、そこから脱却しようと挑戦してみたのです」。



↑これは前作のオープニング。基本的なシステムは同じだが、演出部分はガラリと変わるらしいぞ



↑前作で初めてお目見えしたフリーシナリオシステム。2作目となった今作で、より完全度を高めて登場する。発売前に前作を遊んでおくのもいいかもね

イースⅣ

ここにきてようやく３機種の情報が揃い始めた『イースⅣ』。同じ基本設定をもとに３つのハードで競作されるという新たな試みにはファンならずとも興味をそそられるところ。３機種の現状をまとめてみた。

３機種競作！　多重展開する『イースⅣ』の現在

さぁどれで遊ぼう？ ３つの新作イース

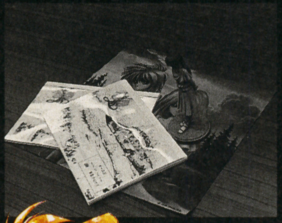
ＳＦＣ、ＰＣ、ＭＤの３機種で制作が進行している『イースⅣ』。これはそれぞれ別のメーカーで制作されているもので、３機種に共通しているのはストーリーや舞台設定といったゲームの基本部分だけである。

昨年の１月にハドソンからＰＣエンジンＣＤ－ＲＯＭで出される、と発表されたのが第１陣だったが、以降昨年10月にセガ・ファルコムのメガＣＤ版、今年の３月にトンキンハウスがＳＦＣ版での制作を発表し、３つのハードで『イースⅣ』が出揃うことになった。

イースシリーズはこれまで常に最初にパソコン版で発売されていた。家庭用ハードに移植される場合は常にもとになる作品があったわけだ。だが、今回はパソコン版での〝お手本〟がない。日本ファルコムが作った舞台設定、キャラクター設定、シナリオのおおまかな流れなどを元にして、それぞれのハードで制作しているソフトハウスが大なり小なりのアレンジを加えながら、基本設定に肉付けをしゲームを完成させることになる。

当然〝基本設定やシナリオ〟をどう解釈しゲームを作り上げていくかは制作する各社の裁量にゆだねられている。実はここんとこが非常に重要なところで、下の表を見てもわかる通り、既にサブタイトルからしても違いが見られる。それぞれのソフトハウスがお互いのイースを差別化していこうという動きを見せているわけで、〝同原作のアレンジ違い〟といったとても珍しいかたちで３種類の『イースⅣ』が登場することになるのだ。

日本ファルコムが作った原案は、今までのイースシリーズの流れからすると『Ⅱ』と『Ⅲ』の間に位置するもの、ということ。現在最も内容が公開されているのはハドソンのＰＣ版だが、ファンにとっては、３機種がどんなかたちで登場するのか楽しみなところだ。



←昨年の１月に初めて発表された『イースⅣ』の原案





↑ファルコムが製作したイメージイラスト。一応原作のイメージを作ってはいるが、後はソフトハウス各社のアレンジ次第、となる

	PCエンジン版	スーパーファミコン版	メガドライブ版
サブタイトル	The Dawn Of Y's	MASK OF THE SUN	マスク　オブ　ザ　サン（仮称）
発売元	ハドソン	トンキンハウス	セガ・ファルコム
メディア	SCD－ROM	12メガROMカセット	CD－ROM
発売日	12月発売予定	11月発売予定	未定
完成度	70%	80%	10%

総計６作～イースの軌跡

今回で『Ⅳ』となるイースシリーズは、家庭用ハードでは既に６本リリースされている。オリジナルは日本ファルコムから発売されたパソコン版。『イース』『イースⅡ』『ワンダラーズフロムイース』の３作がそれにあたる。ＳＦＣ版の『イースⅢ』はパソコン版では『ワンダラーズ～』にあたり、これが俗に『Ⅲ』と呼ばれているものだ。

今回の『Ⅳ』は『Ⅱ』と『Ⅲ』の間に位置するものとされ、『Ⅲ』のような外伝的なストーリーではないという。『Ⅱ』で登場した人気キャラクター・リリアも『Ⅳ』では登場することになる。

イースⅠ・Ⅱ



↑ＰＣエンジンＣＤ-ＲＯＭの容量を生かした２作のカップリング

イースⅢ



↑はじめてＳＦＣで発売されたイースシリーズがこれだ

RPG SCANNING

PC イースⅣ The Dawn Of Y's 完成度 70%

■ハドソン■12月発売予定■価格未定

昨年１月に制作が発表され、現在最も情報が公開されてるＰＣ版。サブタイトルも原作とは違ったものが使われており、ＣＤ－ＲＯＭの制作に熟知したハドソンのゲームアレンジが楽しみだ。

『Ⅳ』の舞台となるのはセルセタの樹海

既に公開されているビジュアル写真からもわかるように、ＰＣ版は『Ⅰ』『Ⅱ』の流れのなかに今回の『Ⅳ』を位置付けているようだ。『Ⅳ』の舞台になるのは初登場の「セルセタの樹海」。どういったストーリーが展開されるのか楽しみだ。



←ＳＣＤ－ＲＯＭのスペックを生かしきったアニメーション



↑ＰＣ版『Ⅳ』のマップ。かなり広大なマップにも見えるのだが…



↑前作からのプレイバックシーンも収録される



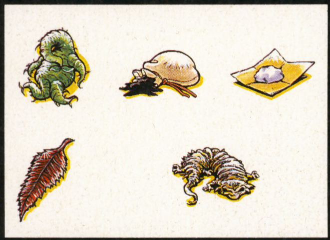
↓基本画面は従来からのデザインで統一

明らかになった新システム

伝書鳩と薬品調合 2つの新システム

システム面でも新たに導入された要素がある。まず〝伝書鳩〟と呼ばれるもの。これは「風のフルート」というアイテムを手に入れ、これをダンジョンや建物以外の、つまり鳩が飛んでくるのに障害がない場所で使うとハトがアイテムを運んで来てくれるというシステム。手紙を運んで来てくれることがメインとなるらしいが、イベントなどにどう関わってくるか楽しみなシステムだ。

もう１つは、薬品調合。これは、神界の５元素と呼ばれるポーションの材料の中から２つを選び、錬金術師バンジョーによってポーションを調合してもらうもの。「ヨルムの根」「バトゥの灰」「キビエの粉」「ヒホフの葉」「レーヴァの皮」（神界の５元素）をさまざまな調合の組み合わせにより、７種類のポーションに作り替えることができる。



↑これがポーションの原料となる５元素のイラスト。この中から２つを組合わせて調合するのだ

SFC イースⅣ MASK OF THE SUN 完成度 80%

■トンキンハウス■11月発売予定■￥9800

現段階では最も早い発売予定を打っているトンキンハウスのＳＦＣ版。ＳＦＣ版で既に『イースⅢ』を移植した経験があるだけに、今回はさらに完成度の高まった作品が見られそうである。

SFCのハードの機能を生かした演出

現時点ではそれほど多くの情報が明らかにされているわけではないが、ＳＦＣでの２作目ということもあり「ＳＦＣのハード機能を生かした演出と操作性のよさ」（トンキンハウス広報）を目指して開発が進んでいる段階だ。唯一ロムカセットで発売されるだけに、趣向の違ったアレンジを期待したい。



←通常画面は前作からの雰囲気を踏襲しているデザインだ



↑サブタイトルは原題通りのMASK OF THE SUNだ



↑新たなシステム面での変化にも期待したいところだ



↑敵との戦闘方法などにも新たな試みが見られるのだろうか

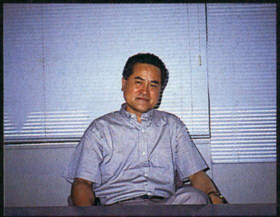
MD イース・マスクオブザサン（イースⅣ） 完成度 10%

■セガ・ファルコム■発売日未定■価格未定

発売は最も遅くなるメガＣＤ版。しかし後発となるだけに、他機種との差別化を視野に入れながらの作業がしやすいという利点もある。セガ・ファルコムの取締役・矢野一隆氏に聞いてみた。

他機種版を見てさらに差別化を検討

セリフはすべてしゃべらせる。（ＣＤ－ＲＯＭであるからには）ＴＶなみのアニメーションは当たり前だとおもう。ＴＶ画面上に映るものだからＴＶ番組との違和感やギャップは解消されるべきだ。だからしゃべって動くのも当たり前。メガＣＤでイースは初めてなので知らない人にも配慮したいし、他機種版を見てさらに差別化を検討することになるとおもう。（談）



←広がりを持たせたサイドストーリーを重視するという矢野氏

桃太郎伝説

ＲＰＧだけではなく、様々なジャンルへと派生していく桃太郎シリーズ。最新作は、原点に帰るロールプレイングゲームだ。『新・桃太郎伝説』と銘打たれ、五つの新要素をプラス。新たな桃太郎の登場だ。



SFC 新・桃太郎伝説 [完成度70%]

■ハドソン■12月発売予定■価格未定

すべてが新しい! 5大システム

ベベル・ビュウ・マップ

広大な世界は、これまでの２Ｄマップではなく、斜め視点からの見おろし型を採用。従来のもののように、いきなり町が画面に現れるのではなく、遥か彼方より、徐々に町が近づいてくるのである。リアルなのだ。

アクティブ・ウォーキング・システム

パーティに加わった仲間たちは、数珠つなぎに歩いていくのではなく、仲間全員がバラバラに、歩いていく。『ドラクエ』タイプの移動方法ではないのだ。まるで、仲間たちが自分の意志を持っているかのようなんだ。

ヴァリアブル・システム・ストーリー

パーティはひとつではない。主人公である桃太郎の他、浦島・金太郎等のパーティでプレイした場合は、まったく違うストーリーが展開していく。しかも総勢20名のキャラが物語を出たり入ったりするのだ。

タクティカル・ウェザー・バトル

桃太郎の活躍する世界には、天候がある。当然、天候は千変万化。晴れの日や雨の日では、敵との戦いかたも、変えざるをえないのだ。特定の天候でのみ、力を発揮する味方キャラも登場。彼らの使い分けが大切。

スーパー・インポーズ・システム

いまや映画でお馴染みとなった字幕スーパーが、登場。戦闘中のメッセージは、この字幕によって表示されるのだ。字幕システムによって、戦闘シーンは、まるで映画を見ているような感覚でプレイできるぞ。

楽しさいっぱい! 最強のイベント群

充実のサブイベント

『新・桃太郎伝説』では、物語の本筋とは、まったく関わりを持たない小さなサブイベントが、満載されている。これらは、プレイヤーがその気になって探さないと、けっして見つからないようなものばかり、だ。

町のどこかにある“井戸”“暖炉裏”といったものにも、仕掛けが隠されているのだ。ただストーリーを追いかけるばかりが、『新・桃太郎伝説』の楽しみかたではないのである。サブイベントばかりを探して、逆に本筋の物語が、おろそかになってしまうかも…?

隅々まで調べれば、きっと意外な発見が待っているはず、なのだ。



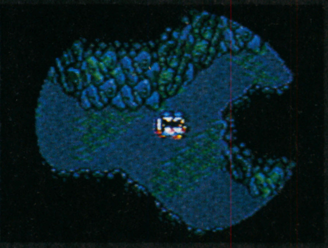
→町や村にも、隠された仕掛けが満載されている。井戸や暖炉裏といったところまで、よく探してみると、新たな発見があるはずだよ

戦慄のトラップ!

世界の各所に点在する、広大な迷宮たち。その中には、桃太郎たちの行く手を阻むために、いろいろなトラップが仕掛けられているのである。

迷宮の中で発見する、宝の入ったつづらの中にも、恐怖のトラップは待ちかまえているのだ。しかも、これらのトラップは、迷宮全体を踏破するために解かなくてはならない謎と、密接な関わりを持っているらしい。

ＲＰＧ本来の持つおもしろさを追求した結果が、謎解きの導入なのだ。



↑迷宮では、このように自分の周囲しか見えないようだ。そうなると、数々のトラップ発見にも、細心の注意を払わなくてはならない、ね

↓これもダンジョンの中なのであろうか? 何もないようなところにも、戦慄のトラップが隠されているのかもしれない。ドキドキするぞ

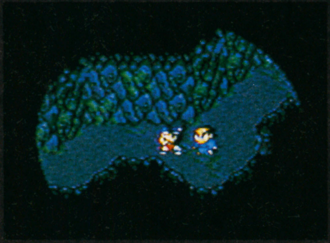


ユニークなキャラクターたちが物語を盛りあげる

桃太郎シリーズといえば、個性的でユニークなキャラクターたちを忘れてはならない。今回も、お馴染みのキャラはもちろんのこと、様々なキャラクターが登場し、物語を盛りあげてくれるのである。なかでも前作に登場した、〝スリの銀次〟がドラマの序盤から登場。なんと桃太郎との２人旅も用意されているというから、楽しみなかぎり。

その他、『桃太郎電鉄』で名を馳せた貧乏神、福の神なども登場。オールスターが、勢揃いするのだ。

さらに初登場のキャラとして、歴史の鬼と数学の鬼が登場。彼らはそれぞれ難問を、主人公に問いかけてくるぞ。



↑桃太郎と一緒に歩いているのは、ひょっとしてスリの銀次かな？　彼とは序盤で会えるのだ



→ユニークなキャラクターも桃太郎シリーズの魅力である

↓『桃太郎電鉄』でもお馴染みの貧乏神。どんな役を演じてくれるのだろうか？

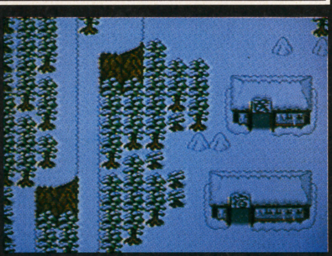
←河童も登場。彼は物語に、どのように関わるのだろう

→物語の中盤では、鬼族の王位継承問題が絡んでくるらしい。シナリオは『〜II』の４倍もの量なのだ

城だって作れてしまうのだ

物語が進展していくと、なんと桃太郎たちのために、お城が作れるようになる。しかも、城を建てる場所は自由。遥かな辺境の地に建ててもいいし、都の近くに建てるのもよい。城の名前も自由につけることができるのだ。

この城が物語に関わってくるのかは、現時点では不明。けれども、サブイベントの充実を考えると、もしかして…？



↑こんな雪国の村の近くに、城を建てるのも可能。キミだったら、どこにお城を建てるかな？

KEY PERSON

現場監督兼プログラム●三上哲さん

桃太郎になったつもりで遊んでください

動くということで考えると、60%ぐらいの完成度でしょうか。しかし、桃太郎シリーズは遊ぶ人が満足してもらえるまで、何度でも作り直しをするので、実際は30〜40%程度ですね。

セールスポイントは、もちろん５大システム。そのほかにも、見渡す大地や、村人の質素な生活、華やかな都が感じられる綺麗なマップには自信があります。遊ぶ人が真剣に考えないと、突破できないようメリハリをつけています。キャラクターの個性の強調にもいつも以上に神経を注いでいます。自分が桃太郎になったつもりで遊んでね。

FC 桃太郎伝説外伝 [完成度100%]

■ハドソン■12月発売予定■￥6800

完璧な移植でFCに登場だ

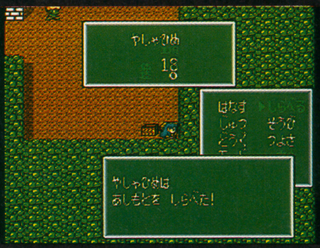
ＰＣエンジンとゲームボーイで登場、人気を博した『桃太郎伝説外伝』が、ファミコンでついに登場だ。内容はＰＣエンジン版の完璧な移植とのこと。「画面はＰＣ版と見間違えるほど。氷の表面に人物が反射する効果も、再現されています。移植ということもあり、妥協せず、極限までＰＣ版に近づけました。」とは開発スタッフのかたの弁。発売が楽しみなかぎり、だよね。



↑まだファミコン版の画面は公開されていない。今回はＰＣ版の画面で紹介

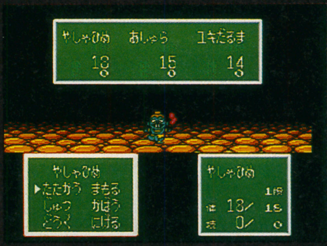
↓ファミコン版は、ＰＣエンジン版の完全移植を目指して制作されたという。楽しみだよね





↑特殊な画像処理も、極力、ファミコン上で再現されるらしい。はやくFC版の画面が見たい！

↓『〜外伝』の主人公は、貧乏神・夜叉姫・浦島の三人。彼らのそれぞれの冒険が体験できる



MD+

一冊まるごとRPG宣言!

シャイニング・フォースII

■セガ■10月1日発売■¥8800(予価)

メガドライブ、ゲームギアと2種類で展開してきた『シャイニング・フォース』が、いよいよ『〜II』となってメガドラに帰ってきた。より手強く、楽しいシステムへと進化しての登場だ。〝真〟シャイニングがいよいよ発売だ!

[完成度100%]

世界観はもちろん継承! 新たな闇が忍びよっている

『シャイニング・フォースII』が、いよいよ発売される。メガドライブで登場した前作、そしてゲームギアでの外伝シリーズ2作を経て、より爽快に楽しめるものへと、ゲームシステムとストーリーには磨きがかかっている。

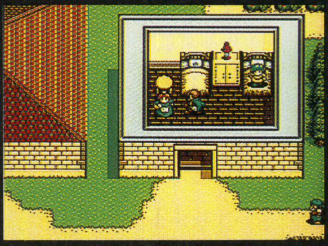
物語は、基本的には前作とのつながりはない。もちろん、シリーズをプレイしている人には、ニヤリとさせられるポイントはしっかりと押さえてある。主人公も、まったくの別人。これまでのシリーズがどのように関わってくるのかは、実際にプレイしてみてのお楽しみなのだ。

今回の物語の発端は、グランシール国にある、古の塔の封印が解かれたこと。これにより、封じられていた魔が解き放たれ、世界は再び戦乱の世へと突入する。たまたま、グランシールに住んでいた主人公は、その事件に巻き込まれ…。これがオープニングである。この後、大きな流れに関わってしまった主人公の戦いの物語がはじまるのだ。はたして、どんな展開が待っているのか、とっても楽しみなところだよね。

ゲームシステムについては、右のページを参照してほしい。外見での変更は、ほとんどないのだが、システムに関わる部分では、細かい変更がなされている。それらが、蛇足ではなく、ゲームを楽しく発展させるための要素となっているのは、さすがなのだ。

メガドライブ版の前作で好評だった隠れキャラクターは、今回も健在。ヨーグルトに替わるマスコットは、その名もキウイ。絶大な力を秘めているとの噂もあるけれど…。楽しみなかぎり。

楽しみだらけの『シャイニング・フォースII』。発売日はもうすぐだ。



↑全体として、画面を構成するグラフィックが美しくなっている。これも、『〜II』の進化点。グランシールの城を発端とする今回の物語は、これまでのシリーズと、どのように関わりを持ってくるのか、興味深いところなんだよね



→戦闘シーンの基本ルールはこれまで同様。SLG色が強い



↑『シャイニングフォースII』の舞台となるワールドマップ。シリーズの基本となる世界感には、変更はない。懐かしい人物との出会いも、あるのかも…。この世界を隅々まで冒険するのだ!

"プレイヤーの分身"となる主人公



←彼がプレイヤーの分身となる主人公。ほんの偶然から、世界を揺るがす大事件に関わっていく。大賢者アストラルの弟子である彼の、大人への成長も、『シャイニング・フォースII』のポイントとなってくるだろう。戦いの最後に彼を待つのは、どんな運命なのかな?カッコイイ名前をつけてあげよう。

サラ



↑物語のはじめから、主人公と行動を共にする少女サラ。僧侶である彼女の能力は欠かせないのだ

大きく進化したゲームシステム

フィールドはより美しく！

町中でのフィールド画面は、より美しく進化した。グラフィック自体のパワーアップもさることながら、キャラクターひとりひとりのアクションが豊富になり、それぞれが存在感をアピールしてくれる。感情移入もしやすいぞ。

また、これまでは町中での移動では、主人公とそこに住む人のみが表示され、パーティ内のキャラクター——仲間に加わる前ならば、表示されていたのだが——が、画面に登場することはなかった。『〜II』では、その点も改良。物語の展開に合わせた仲間たちが、主人公の後ろにくっついてくれる。『ドラクエ』のように、仲間を引き連れての探索ができるのだ。嬉しいよね。



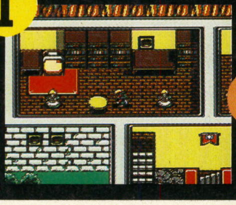
キウイ
→本作のマスコット・キャラ。前作のヨーグルトよりは、強いらしいが…。実力はいかに？



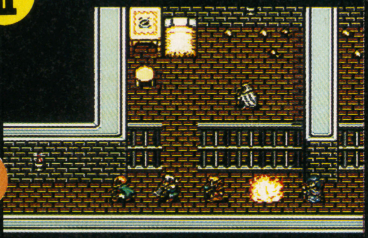
←立体的なマップが惜しみなく使われている。これは最初の町

↓→前作ではひとりぼっちで町を探索していた主人公だが、『〜II』では物語に合わせたキャラがプレイヤーとともに歩くのだ

I



II



今度は反撃システム搭載だ！

戦闘シーンでの大きな変更は、反撃システムが加わった点だろう。これまでは、敵と味方ともに、自分の行動内でしか、攻撃はできなかった。が、今回の『シャイニング・フォースII』では、攻撃を喰らったキャラクターが、ときとして反撃に転じることがある。つまり迂闊に攻撃をしかけると、自分のキャラクターの行動内でありながら、返り討ちにあう可能性だってあるのだ。これまで以上に、しっかりとした考えのもとでの、操作が必要である。

さらに、攻撃をよけるグラフィックが加わった。前作ではメッセージのみだった部分も、強化されているのだ。



←魔法のグラフィックも一新。これは回復の魔法・ヒールだ



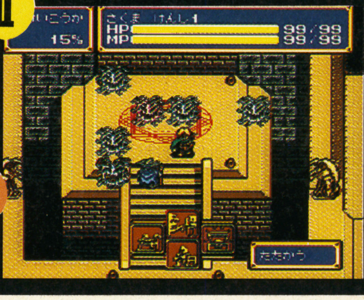
↑攻撃をかわすグラフィックと反撃システムが、新たに追加された。臨場感は前作以上を誇る

↓→反撃システムが加わった他は、前作とルールは同じ。コンピュータがより人間臭い戦略で、攻撃をしかけてくるのである

I



II



KEY PERSON

（株）ソニック社長●高橋宏之さん

真・シャイニングフォースを見て下さい！

おかげさまで、100％の完成度となりました。あとは発売を待つだけです。

ＧＢ版の『〜外伝』シリーズを加えると、今回の『〜II』はシリーズの４作目となります。それだけにシステムや、コンピュータの思考は洗練されたものになっていると思います。より人間臭くなった思考ルーチンは、開発に当たったプログラマーとの対決といってもいいほど。

戦闘シーンでは、〝反撃〟という要素が加わったことにより、これまでとは、プレイ感覚が変わってくるはずです。さらに、『シャイニングフォース』ではメッセージのみであった、攻撃の回避も、実際にグラフィックが表示されるので、本当に悔しくなってしまいますよ。

このシステムで、できることは全てやりました。悔いはありません。〝真・シャイニングフォース〟を見て下さい。また、これまでのシリーズをプレイしてきたかたならば、驚いてもらえるような展開も用意しました。お楽しみに。



↑前作を遥かに凌ぐ難度の謎が、用意されているという。二つのジュエルなるものが関わってくる洞窟は、かなりの難易度らしいが…。それなりの覚悟を決めて挑もう

MD

一冊まるごとRPG宣言!

ファンタシースターIV

■セガ■12月発売予定■￥8800(予価)

メガドライブの人気RPGシリーズの最新作が、年末発売を目指して、着々と開発されている。期待の『ファンタシースターIVは』、いったい、どのようなゲームなのだろうか。最新情報を、お伝えしていこう!

[完成度 **65** %]

システムは『II』を継承し、さらにパワーアップ

ユーザー期待の一本である『ファンタシースターIV』。タイトルからもわかるとおり、このシリーズも今回で、4作目を数えることとなった。

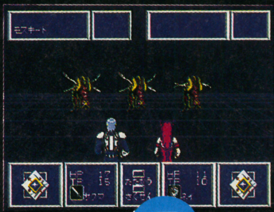
毎回、何らかの形で新しいシステムをゲームに盛り込んできた本シリーズ。気になる『～IV』は、現在でも人気の高い『～II』のものを、継承、発展させたものになる。フィールドの移動、敵との戦闘シーンを見ていただければ、『～II』のイメージが色濃く残されているのが、わかるはずである。

戦闘シーンでは、さらに新たな要素がプラスされた。テクニックの組み合わせが新しい効果を生み出すというもの。パーティーのうち2人が、連続して異なるテクニックを、同一の敵に唱えた場合、お互いのテクニックが干渉して、強力な効果を産み出すのだ。この攻撃パターンをコマンドひとつで実行するための、マクロ機能なるものも用意されているのだ。戦闘が、これまで以上に楽しいゲームとなりそうだ。

舞台設定もシリーズを継承。馴染みの深い、懐かしい地名が総登場するぞ。



←町の中はこのようになっている。もちろん、懐かしい町が数多く登場するのだ



←IIでの戦闘シーン。パーティの後ろに視点が設定されていた



↑『～IV』でも、画面の構成は、ほぼ同じ。今回は魔法の組み合わせで、楽しませてくれるぜ

KEY PERSON

チームリーダー●小玉理恵子さん

過去3作品の集大成なのです

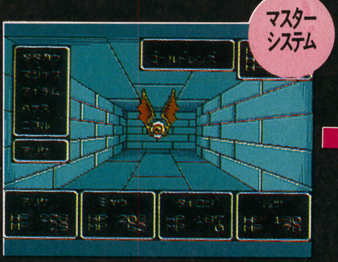
現在の開発状況は、ゲームチェックをしつつ、イベントなどのツメに入っています。65%といったところでしょうか。シリーズのエッセンスを抽出し、改良を加えた集大成といえる作品です。システム・グラフィックとも最高のものを目指しています。過去の3作品を知らなくても充分に楽しめるようになっていますよ。

アルゴル太陽系は呪われている

ファンタシースター

■セガ■'87年12月20日発売■￥6000

記念すべきシリーズ第1作。マスターシステムとは思えないほどに滑らかな、3Dダンジョンのアニメーション処理が施されている。町などのフィールドは2D、迷宮内は3Dの視点へと変化する。



↑記念すべき第1作目は、マスターシステムで発売された。迷宮内は3D視点で展開される。

ファンタシースターII

■セガ■'89年3月21日発売■￥8800

2作目以降は、メガドライブでの登場となった。町・ダンジョンはすべて2D視点に統一されている。イベントによって入れ替わる仲間たち、それぞれが強い個性を持ちキャラクターへの人気も高い。

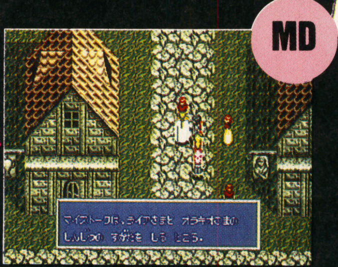


↑迷宮、町ともにトップビューによる2Dマップで統一された。MDならではの画面が美しい

時の継承者ファンタシースターIII

■セガ■'90年4月21日発売■￥8700

『～II』とは、絵柄・物語をがらりと変えた野心作。物語は何世代にも渡り、各世代の最後には、自らの花嫁候補を選択するのが目新しい。選択した花嫁により物語の展開は、まったく変わってくる。



↑ゲームシステムを一新。いくつもの世代に渡る壮大なシナリオには何とおりもの展開がある



→ゲーム中に仲間となるらしい、ニューマン。『II』に登場した女の子・ネイによく外見が似てるね

RPG SCANNING

ソウル&ソード

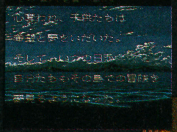
［完成度 99％］

■ザムス■11月発売予定■￥9800（予価）

マルチシナリオとマルチエンディング。それに、一風変わったマップ間の移動方式でRPGの新たな切り口を見せてくれる1本。発売が待ち遠しいぞ。

ストーリー

夢と冒険の島・ヴァルカノン。主人公は数々の冒険者を迎え入れたこの島で、自分もかつて夢見たような冒険を敢行するべく、島へとやってきたのである。



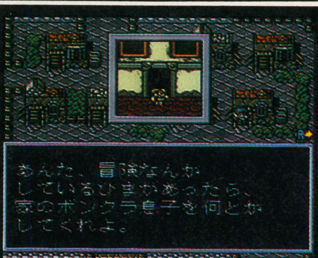
←波の音が聞こえる美しいオープニングデモ。バックストーリーが見られる



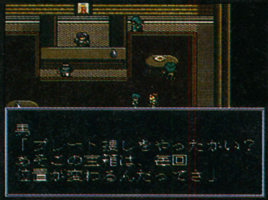
→船に乗ってヴァルカノン島にたどり着いた主人公。冒険のはじまりだ

とことん自由に！マルチシナリオRPG

イベントは街やダンジョンなどの至るところにある。でも、そのイベントをクリアするかしないかはプレイヤー次第。冒険したいと思ったら、イベントのネタを自分で探せばOKなのだ。



←まずは最初の街の最初のイベント。パーティーの仲間を増やすのもイベントクリアーでいこう



↑イベントの発端はいろいろなところにある。街の人の話をきいてまわろう



↑ミスコンなどの風変わりなイベントもあるよ



↑期限が決められているものもあるので要注意！

対マルチシナリオのマップ&移動システム

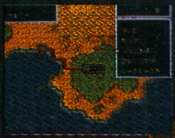
『SOUL&SWORD』にはちょっと変わった移動システムが取り入れられている。町の中では、プレイヤーは入りたいと思う場所にカーソルを合わせて決定するだけ。いちいち歩いて移動しなくてよいので、とてもスピーディー。また町から町へ移動する全体移動マップでも、やはり行き先を選択するだけ。あとはコンピュータが自動的に移動を行ってくれるぞ。距離の離れた町から町での移動でもとてもラク。でも遠い場所は“日数”がかかるようになっているのでイベントを見逃さないように。



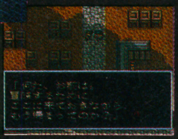
↑町と町、ダンジョンなどを全体移動マップで行き来すると、その距離に応じた“日数”がかかることになる。いくつかのイベントは場所と日にちが決まっているので、それに合わせて目的地に着くように計算しなければいけないよ。

なんたってエンディングもマルチなのさ

なんと、このゲームは“飽きたらその時点でゲームを終われる”のである。終われるといってもゲームオーバーになるのではなく、最初のイベントをクリアしさえすればエンディングを見ることができるのだ。エンディングはクリアしたシナリオの数で変わる。様々なエンディングが用意されているぞ。



←エンディングを見たいと思ったらホルフトの近くの船着き場へ行けばいい



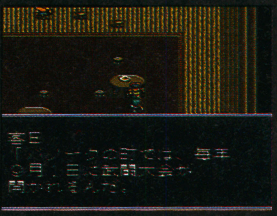
→あまりすぐにやめようとすると、仲間から止められたりするんだけどね

イベントと絡む“日数の経過”概念

町から町へ移動のほかにも、宿屋に泊まっても日数は経過する。イベントには（ゲーム中の）1年に1回しか発生しないものもあるので、その時期を逃してしまうとまた1年間またなければならなかったりする。注意しよう。



←冒険は主人公が16歳の誕生日を迎えた時から始まる



←発生時期が決まっているイベントも。忘れないように

KEY PERSON

制作担当●パンドラボックス早川奈津子さん

“隅から隅まで遊べるRPGです”

ただいまラストスパート中の『SOUL&SWORD』は、充実したシナリオのほかにもスタッフが凝りに凝ったシステムが自慢です。いちどクリアしたイベントを再訪してみても違った反応がありますし、戦闘でもいろいろ試してみると面白い仕掛けが用意してあります。もちろん、隠しアイテムや隠しイベントなどの見所もたくさん収めてあります。恩田尚之氏のキャラクターデザイン、飯島健男氏のシナリオにも期待してください。

ぽっぷるメイル

一冊まるごとRPG宣言！

オリジナルは日本ファルコムから発売されていたパソコン版。奇しくも３機種での移植、発売が決まっている。いちばん早いのはセガ・ファルコムのメガCD版で、その他はまだまだ未知数。果たして本命は？

賞金稼ぎ、東へ西へ



↑パソコン版のビジュアルシーン。日本ファルコムのグラフィックに定評があるのも頷ける

エモノを求めて駆けずりまわる、メイルは常識を超えたエルフの賞金稼ぎ。たくさんのお金に囲まれて暮らすのを夢見て賞金首を追う毎日。ある日、莫大な賞金首、魔導師マテリアルのことを耳にしたメイルは……というのが大まかなストーリー。マテリアルの弟子タット、怪獣ガウとともに繰り広げるポップフルなアクションRPGだ。

MD ぽっぷるメイル

■セガ・ファルコム■10～11月発売予定■価格未定

完成度 40％

発売がいちばん早く予定されているこのメガCD版。基本的な移植を踏まえつつ、イベントシーンのアニメーションを強化したり、会話は全て声優さんが喋ったりといったパワーアップがなされている。操作感も軽快で快い。



←キャラクターはパソコン版より大きく、さらに多彩なアクションが加えられている



←会話シーンでは必ず喋る。ここに出ている顔グラフィックもまだまだ変更されるかも

SFC 美少女剣士ぽっぷるメイル（仮）

■日本ファルコム■12月発売予定■価格未定

完成度 90％

日本ファルコムみずからの手で制作されているSFC版。しかも完全にオリジナルストーリーにするというから力の入れ方は半端ではない。

完成度も一応90％と表記したが、バランスやシナリオ面での調整に充分な時間を費やし、場合によってはシステムから作り直すこともあり得るらしい。このこだわり方がファルコム作品の最大の特長なのかも知れない。

PC ぽっぷるメイル

■NEC HE■発売日未定■価格未定

完成度 5％

ＰＣ版は、現在まだ企画の段階。ＳＦＣ版、メガＣＤ版がそれぞれかなりのアレンジを加える予定なのに対し、こちらは出来るだけオリジナルに忠実な移植がされるもよう。

もちろん、原作の雰囲気をこわさない程度のグラフィック・サウンドの強化やシナリオの追加などは考えられている。今は、イメージ通りの画面レイアウトにするため苦労中、とのこと。

モンスターメーカー

九月姫の愛らしいキャラクターが人気の秘密。固定ファンもがっちり



←主人公ライアはＰＣ版のオリジナルキャラ。もちろんおなじみの顔ぶれも登場



←戦闘システムはひたすら遊びやすく作られている。可愛くチョコマカ動くぞ

キュートなファンタジーワールドがついに本格RPGで登場！

もともとはカードゲームだったのだ。知ってた？　キャラクターの可愛らしさも手伝って、その世界では大人気を呼び、続編もたくさん作られた。

ＴＶゲームにデビューしたのは３年前、ゲームボーイの『モンスターメーカー（ソフエル）から。カードめくり式ダンジョンが新鮮だったが、今回紹介する２本では本格ＲＰＧに転身！



PC モンスターメーカー 闇の竜騎士

■NECアベニュー■11月26日発売■￥7800

完成度 98％

カードゲーム、小説、コミック、ＴＶゲーム……メディアは数あれど、「モンスターメーカー」と名の付くものは全て世界、キャラクターが共通。

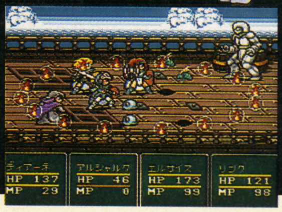
このＰＣ版も例外ではないがもちろんストーリーやシステムはオリジナル。

SFC モンスターメーカー3

■ソフエル■11月発売予定■￥9800（予価）

完成度 80％

第１弾のGB版に続き、FC モンスターメーカー～７つの秘宝、GB モンスターメーカー２～ウルの秘剣 と発売してきたソフエルの最新作。今までの「カードめくり」システムは採用せず、オーソドックスに徹した作り。



←戦闘シーンのアニメーションにも力が入っている



この他にもまだまだ出るぞ、RPG！

……AND OTHER RPG SCANNING LIST

これまでページを割いて紹介したＲＰＧは、これから発売されるタイトルの、ほんの一部でしかない。まだまだ未知数のＲＰＧが星の数ほどある！

タイトル	メーカー	発売&完成度	コメント
SFC スーパーファミコン			
らんま1/2 朱猫団的秘宝	東宝・小学館プロダクション	10月予 100%	人気マンガ「らんま1／2」が今度はＲＰＧで登場
スーパーチャイニーズワールド2 宇宙一武闘会	カルチャーブレーン	10／下 100%	アクションＲＰＧと対戦格闘の２つのモードで遊べる
アクタリオン	テクモ	11／5 100%	不思議な力を持つ少年の冒険。グラフィックが美しい
アレサ	やのまん	11月予 90%	『アレサ』シリーズの最新作がＳＦＣで登場
スーパードラッケン	ケムコ	12月予 30%	前作と同様の３Ｄ画面にアクション性をプラス
夢幻の如く	インテック	12月予 70%	本宮ひろ志の同名マンガが原作の歴史大河ＲＰＧ
けろけろけろっぴの冒険日記 〜眠れる森のけろりーぬ	キャラクターソフト	12月予 50%	サンリオキャラクター総出演のほのぼのファンタジー
ザ・ラストバトル	テイチク	12月予 73%	遠近感を活かした戦闘や魔法合成のシステムが出色
永遠のフィレーナ(仮)	徳間書店インターメディア	12月予 50%	小説を元に、高田明美ほかがキャラクターデザイン
エスパークス	トミー	12月予 40%	文房具のキャラクターがアクションＲＰＧに
ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦(仮)	バンプレスト	12月予 70%	なつかしのヒーローたちがＳＤとなって冒険する
カブキロックス	アトラス	12月予 60%	モンスターの霊をひょう依させるシステムはハマル？
天使の詩 〜白き翼の祈り	日本テレネット	'94・3月 10%	ＰＣ版からさらに新システムを加えリニューアル移植
ダークキングダム	日本テレネット	'94・3月 10%	プレイヤーは悪の魔王軍！人間の征服を目指すのだ
マザー2	任天堂	未定 50%	任天堂が糸井重里や鈴木慶一を擁して放つ大作の続編

タイトル	メーカー	発売&完成度	コメント
ブレインロード(仮)	エニックス	未定 90%	主人公をサポートする妖精の組み合わせ方に戦略性が
ガイア幻想記	エニックス	未定 90%	世界各地の古代遺跡を舞台にした壮大なストーリー
アルバートオデッセイII	サンソフト	未定 10%	早くも続編を企画中。詳細はまだ未定
夢幻冒険記 アミュージングドリーム	タカラ	未定 50%	高河ゆんがキャラクターデザイン。不思議感覚ＲＰＧ
サンサーラ・ナーガII	ビクターエンタテインメント	未定 50%	押井守、桜玉吉が今回も参加。竜を育てるのだ
ウルティマVII	ポニーキャニオン	未定 65%	『ウルティマ』シリーズ最新作、早くもＳＦＣに移植
トールキンの指輪物語 〜第1話	ロジーク	未定 50%	マルチパーティーシステムや「力の言葉」で原作再現
マサカリ伝説 金太郎RPG編	トンキンハウス	未定 ?%	ＧＢ版をさらに強力にパワーアップする予定
FC ファミコン			
少年魔術師インディ	IGS	11月予 100%	システムやストーリーの重要な鍵を「魔術」が握る
RPG人生ゲーム	タカラ	11月予 100%	あの人生ゲームがRPGに。目標めざして世界中を巡る
ラブクエスト	徳間書店インターメディア	12月予 75%	東京の街を舞台に、弓月光のキャラクターが冒険
GB ゲームボーイ			
ウルティマ 失われたルーン2	ポニーキャニオン	11／19 100%	アクションＲＰＧ。２人同時プレイもできる
天地を喰らう	カプコン	'94・1月 ?%	本宮ひろ志の三国志キャラが大暴れ。ＧＢ版登場
マサカリ伝説 金太郎RPG編	トンキンハウス	未定 70%	トンキンハウスのオリジナルキャラクターゲーム

CATCH UP!

全部のＲＰＧを詳しく紹介したいと思っても、残りたった２ページではかなわぬ願い。せめて一部だけでも取り出してお見せしよう。

マザー2 SFC



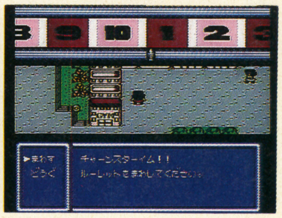
すべてのグラフィックを描き直しているため、発売日はまだ見えないとのこと。上の画面も、まったく変わる予定。

アレサ SFC



戦闘では360度スクロールしたり、倒した敵からエレメントを摘出しアイテムを合成したり、と新機軸がたっぷり。

RPG人生ゲーム FC



歌手や漫画家、プロレスラーなど目標に向かって邁進する。ルーレットに一喜一憂するとこはボードゲームと同じ。

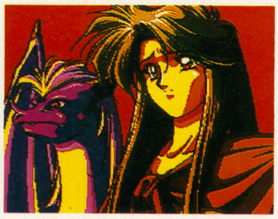
一冊まるごとRPG宣言!

……AND OTHER RPG SCANNING LIST

タイトル	メーカー	発売&完成度	コメント
PC　PCエンジン			
マジクール	NEC HE	10/29 90%	2人同時プレイのA・RPG。隠された魔法を探せ!
マイト&マジックⅢ	ハドソン	10/29 100%	アメリカ産の3DRPGをPCへ移植。全て3D世界
ルイン	ビクターエンタテインメント	10月予 99%	A・RPG。パーティの仲間はAIで生き生き動く
エメラルドドラゴン	NEC HE	12月予 50%	パソコン版を、豪華スタッフでパワーアップ移植
ソル・モナージュ	アイレム	12月予 70%	アイレムファンクラブの英知が注がれたRPG
オーロラクエスト	パックインビデオ	12月予 90%	FC『おたくの星座』を大幅にリニューアル
断層都市ストレイロード	IGS	12月予 80%	あの杉本彩がテーマソングを歌っている
コズミック・ファンタジー4 〜銀河少年伝説	日本テレネット	'94・2月 30%	1〜3までの主要キャラが勢ぞろいし、第1部が完結
魔法の少女シルキーリップ 〜三人の女王候補	日本テレネット	'94・3月 30%	ADV+RPG。もとはメガCDの隠れた人気作
ドラゴンナイトⅢ	NEC アベニュー	未定 75%	ちょっとHなかおりの3DダンジョンRPG第3弾
ウィザードリィⅢ・Ⅳ	ナグザット	未定 50%	コンシューマ初登場の『Ⅳ』は要注目。君がワードナだ
風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	未定 90%	ファルコムのドラゴンスレイヤーシリーズの集大成
天外魔境Ⅲ(仮)	ハドソン	未定 ?%	なんと、というかやはり、企画中。まだ詳細は未定
ガリバー	ハドソン	未定 ?%	Vジャンプ誌上で企画進行中のレッドカンパニー作品
ロードス島戦記Ⅱ	ハドソン	未定 30%	グループSNE原作による人気シリーズの第2弾
スターブレイカー	レイ・フォース	未定 60%	スペース・オペラRPG。異次元宇宙を舞台に冒険
ブルーフォレスト物語(仮)	ライトスタッフ	未定 10%	テーブルトークRPGの人気作をPCエンジンで
FRAY 〜サーク外伝	マイクロキャビン	未定 40%	パソコンでヒットしたアクションRPGの移植作
トラベラーズ! 伝説をぶっとばせ	ビクターエンタテインメント	未定 60%	コメディータッチのおきらくRPG。細かい動き楽し
アルシャーク	ビクターエンタテインメント	未定 50%	宇宙を駆けるSFRPG。パソコンより移植

タイトル	メーカー	発売&完成度	コメント
ブランディッシュ	NEC HE	未定 ?%	パソコンRPGの移植。PCオリジナル部分を検討中
女神天国(パラダイス)	NEC HE	未定 ?%	「電撃PCエンジン」の読者参加企画をRPG化
MD　メガドライブ			
マイト・アンド・マジックⅢ	CRI	10/29 80%	3Dで野外も歩きまわれる。ビジュアルも強化(CD)
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	10/29 90%	アドバンストD&Dシリーズ最新作の移植(CD)
ダークウィザード 〜蘇りし闇の魔導師	セガ	11月 95%	シミュレーションRPG。シナリオは寺田憲史(CD)
アルシャーク	サンドストーム(ポリドール)	11月予 90%	ビジュアル、サウンドをパワーアップして移植(CD)
サージングオーラ	セガ	未定 30%	いのまたむつみがキャラクターデザイン。呪文がカギ
アフターハルマゲドン	セガ	未定 30%	最終戦争後、モンスターと異星人の死闘が!(CD)
ロードス島戦記	セガ	未定 20%	SNEによるオリジナルシナリオと新システム(CD)
モンスターワールドⅣ(仮)	セガ	未定 50%	世界観を一新して再登場のアクションRPG
シャイニング・ローグ(仮)	セガ	未定 ?%	シャイニング・シリーズ最新作!? 詳細は不明
シャドウラン	セガ	未定 ?%	まだ企画がスタートしたばかりで、詳細未定(CD)
ダンジョンマスター2	ビクターエンタテインメント	未定 60%	リアルタイムに進む3DダンジョンRPG(CD)
大封神伝	ビクターエンタテインメント	未定 50%	古代中国の伝承文学「封神演義」がモチーフ(CD)
ハイムドール	ビクターエンタテインメント	未定 60%	バイキングとなって北欧神話の世界を冒険する(CD)
スーパーブランディッシュ	セガ・ファルコム	未定 20%	元となったパソコン版からさらに大変革(CD)
GG　ゲームギア			
魔導物語Ⅰ 〜3つの魔導球	セガ	11月予 80%	コンパイルのパソコンヒット作。ぷよぷよのルーツ
妖逢伝ひすい丸	セガ	11月予 50%	中世の日本が舞台。純和風「剣と魔法」ファンタジー

エメラルドドラゴン PC



パソコン版オリジナルスタッフによって、シナリオ、システム等大幅にバージョンアップが図られている。期待作。

サージング・オーラ MD



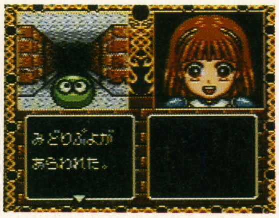
呪文詠唱のシステムが鍵。敵が死の呪文を唱え終える前に無効化呪文を唱える、といった緊迫した雰囲気を再現。

ロードス島戦記 MD



原作のグループSNEの全面協力を得て、オリジナルのシナリオとシステムで挑む。ビデオ取り込み画像もきれい。

魔導物語Ⅰ GG



HP・MPなどなく「ちょっと痛い」とか「げんき!」とかで状態を表す。とてもファジー。またCGが喋る喋る。



COVER：モデル千葉麗子 撮影山田崇博 デザイン坪井碇
スタイリスト屋良艶美 ヘアメイク瀬川真奈美

おわび：今回は「スーパーテク道場」を都合によりお休みさせていただきます。次号をお楽しみに!!

HiPPON SUPER!
ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE
vol.10
PART X

LIST UP

SUPER FAMICOM

アクトレイザー2／アストラルバウト2／アークススピリッツ／イースⅣ／Winning Post／abcマンデイナイトフットボール／SD機動戦士ガンダム2／NFLフットボール／化学者ハリーの波乱万丈／課長 島耕作／キーパー／GO／GO／ドッジリーグ／GS美神／ザ・ラストバトル／サンダーバード／シルヴァサーガ2／新・桃太郎伝説／真・女神転生Ⅱ／スーパーカジノ／スーパーJカップサッカー／スーパーぷよぷよ／スーパーへべれけ／スーパーリアル麻雀PⅣ／聖剣伝説2／戦国伝承／ソウル&ソード／ソルスティスⅡ／ソードマニアック／ソードワールドSFC／ダライアスフォース／超時空要塞マクロス／超戦士in闘強導夢／テクモスーパーボウル／ドカポン王国Ⅳ／ドラゴンクエストⅥ／ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ／ニンジャウォリアーズ／熱血バレーボール／バイキングの大迷惑／バトルマスター／遥かなるオーガスタ2／バーチャルボクシング／フォーチュンクエスト／フラッシュバック／ブレスオブファイア／本格麻雀 徹萬／MADARA2／ミスティッククエスト／ラスベガスドリーム／ラッシングビート乱／ランセイバー／ロックマンX／ロマンシングサ・ガ2／ワールドヒーロズ

FAMICOM

けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！／なかよしといっしょ／パチスロアドベンチャー2／ロックマン6

PC ENGINE

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史／アトラス／イースⅣ／餓狼伝説2／機動警察パトレイバー／クイズ文化祭／シルキーリップ／真・女神転生／パワーリーグ'93／ボンバーマン'94／麻雀オンザビーチ／麻雀クリニックスペシャル／メタルエンジェル／幽☆遊☆白書

MEGA DRIVE

蒼き狼と白き牝鹿／イースⅣ／Winning Post／江川卓のスーパーリーグCD／エコー・ザ・ドルフィン／F1／ガンスターズヒーローズ／ガントレット／サンダーホーク／シャイニングフォースⅡ／ジョーダンVSバード／シルフィード／GGアレスタ（GG）／タイムドミネーター／ナイトトラップ／信長の野望全国版／ファンタシースターⅣ／マクドナルド／ミュータントリーグフットボール／夢見館の物語／笑ゥせぇるすまん

GAME BOY

ウィザードリィⅢ／エイリアンVSプレデター／カルトジャンプ／ダブル役萬Ⅱ

HIP-ON!★ HIT CHART &DATA FILE

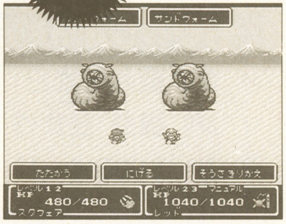
■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.9のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	聖剣伝説2	スクウェア	RPG	216
2	4	ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	210
3	7	ミスティッククエスト	スクウェア	RPG	186
4	6	餓狼伝説2	タカラ	アクション	150
5	3	スーパーマリオコレクション	任天堂	アクション	114
6	1	ストリートファイターIIターボ	カプコン	アクション	108
7	5	マザー2	任天堂	RPG	107
8	—	魔神転生	アトラス	SLG	81
9	—	ロマンシングサガ2	スクウェア	RPG	80
10	—	ドラゴンクエストVI	エニックス	RPG	78

まるごとRPG宣言!

Look Out! 今月の注目ソフト



←ファンの熱いラブコールに応えて、いよいよ登場です

上位3作はRPG。全体を見ても格闘アクションの熱は冷め、RPGに人気が集まり始めているのがわかります。

そんな中で注目したいのが『ミスティッククエスト』。『ファイナルファンタジー』の世界観をフィーチャーした、元々はアメリカ向けのRPGでしたが、この度ようやく日本向けバージョンがファンの要望に応えて発売される運びとなったものです。RPG初心者に理解できるシステムも魅力の1つです。

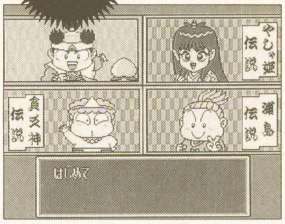
■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.9のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ぷよぷよ	徳間書店インターメディア	パズル	363
2	2	ロックマン6	カプコン	アクション	301
3	7	星のカービィ	任天堂	アクション	195
4	5	ジョイメカファイト	任天堂	アクション	174
5	3	ドラゴンボールZ外伝	バンダイ	RPG	153
6	4	うしおととら	バンダイ	アクション	84
7	6	FC原人	ハドソン	アクション	72
8	10	RPG人生ゲーム	タカラ	RPG	63
9	—	桃太郎伝説外伝	ハドソン	RPG	54
10	—	テトリスフラッシュ	任天堂	パズル	48

まるごとRPG宣言!

Look Out! 今月の注目ソフト



←写真はPCエンジン版のものです。物語セレクトのシーン

RPGが3作、ランキングされています。なかでも『桃太郎伝説外伝』は、3本のオムニバス形式の物語が収められており、ファンならずとも楽しめることでしょう。PCエンジン版からの完全移植を目指したそうですので、その完成度が楽しみなところです。アクションゲームの多くなってきたファミコンですが、このようなRPGが発売されるのは、嬉しいかぎりですよね。発売日を心待ちにする人も多そうです。

■各機種表内の得点は、アンケートハガキ1枚につき1位に3点・2位に2点・3位に1点を与え、満点を1000点として換算したものです。

読者の声・READER'S VOICE

●任天堂の新作『サウンドファクトリー』に注目しています。いったいどの程度までの音楽を作ることができるのでしょうか。　（栃木県・野口智昭）
●『魔神転生』のグラフィックはほれぼれするほど美しい。額に入れて鑑賞したいほど。　（秋田県・菊池友武）
●『ジョイメカファイト』にエディットモードがついて対戦ケーブルで対戦できるゲームボーイ版が出るといいなと思っています。　（沖縄県・呉屋浩）
●スーパーファミコン版の『餓狼伝説２』がすごく楽しみ。早く自分の手でプレイしてみたい。でも『サムライスピリッツ』を見たらＮＥＯ・ＧＥＯも欲しくなった。　（神奈川県・坂本晋）
●ハードの値下げは、現行マシンに完全に乗り換えてしまった熟年のユーザーを呼び戻す力を持っていると思う。それは実質的な値下げ以前にメーカーのユーザーライクな姿勢を感じさせるからだ。　（千葉県・日高康一郎）
●アクションゲームは苦手だが、『ストリートファイターII』は非常に良くできたゲームだと思う。スーパーファミコンの『ターボ』は買えば一生モノだ。しかしＰＣエンジン版の『ダッシュ』は売れているのだろうか。最近見た広告では新品で￥2980とか書いてあったし。　（福岡県・白垣章一郎）
●ＳＮＫさんに言いたい。格闘ものはそろそろ切り上げて他のジャンルにも取りかかったらどうだろうか。僕の希望としては100メガアクションＲＰＧを作って欲しい。ハードも売れているようだし、冒険してみるのもいいと思うのですが。　（滋賀県・中村謙三）
●『餓狼伝説２』のためにＮＥＯ・ＧＥＯを買ったけど『ＳＰＥＣＩＡＬ』とは！　カプコンもだけどバージョンアップで間を持たすのはもうやめて欲しい。ムカムカ。（大阪府・杉山理恵）

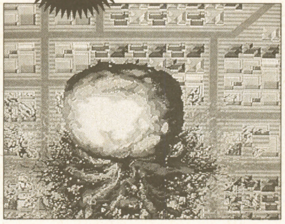
■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.9のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	イースIV	ハドソン	RPG	193
2	3	卒業・グラデュエーション	NECアベニュー	シミュレーション	192
3	1	天外魔境・風雲！カブキ伝	ハドソン	RPG	165
4	9	餓狼伝説2	ハドソン	アクション	162
5	10	ワールドヒーローズ2	ハドソン	アクション	150
6	4	悪魔城ドラキュラX	コナミ	アクション	138
7	5	モンスターメーカー	NECアベニュー	RPG	132
8	8	真・女神転生	アトラス	RPG	123
9	7	ストリートファイターII'	NECホームエレクトロニクス	アクション	120
10	6	ウィザードリィI・II	ナグザット	RPG	66

一冊まるごとRPG宣言！

Look Out! 今月の注目ソフト


←追加ビジュアルの一例。見よ！ このキノコ雲を!!

メジャーにしてカルト。そんな奇妙なフレーズがふさわしい『真・女神転生』ですが、待望のＰＣ版の移植作業が完了したようです。ナレーション、オリジナルモンスターとそれに絡むイベント、ＩＣＢＭ投下ビジュアル、ケルベロスがゲーム序盤で仲魔になる、といった追加要素もいくつかありますが、あくまで必要最少限。ゲームのイメージを育てる、そんなアトラスの姿勢は大共感です。

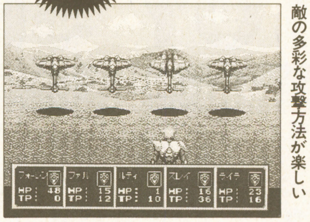
■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.9のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターIIダッシュプラス	カプコン	アクション	366
2	8	ぷよぷよ	セガ	パズル	222
3	2	シャイニングフォースII	セガ	RPG	216
4	4	シルフィード	ゲームアーツ	シューティング	150
5	3	3×3EYES	セガ	RPG	108
6	5	ファンタシースターIV	セガ	RPG	105
7	7	幽遊白書外伝	セガ	アドベンチャー	81
8	6	コラムスIII	セガ	パズル	75
9	10	ガンスターヒーローズ	セガ	アクション	69
10	—	バーチャレーシング	セガ	レース	48

一冊まるごとRPG宣言！

Look Out! 今月の注目ソフト


←敵も味方も、よく動く、特に敵の多彩な攻撃方法が楽しい

メガドライブの歴史とともに歩んできた（もとい、マークIIIの時代から）『ファンタシースター』シリーズ。
『III』から３年以上の時を経て、ついに最新作『IV』の姿が見えてきました。基本的なシステムは『II』を継承しながらも、「テクニック」を組み合わせる新システムや、戦闘シーンのアニメーションなど、見るべきフィーチャーはぎっしり詰まっています。シリーズファンならずとも一見の価値あり。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.9のアンケートハガキより

NEO・GEO

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	サムライスピリッツ	SNK	アクション	540
2	2	ワールドヒーローズ2	ADK	アクション	450
3	—	餓狼伝説SPECIAL	SNK	アクション	402
4	3	餓狼伝説2	SNK	アクション	318
5	5	ワールドヒーローズ	ADK	アクション	96

Look Out! 今月の注目ソフト

今月の1位は、前号に引き続いてSNKの『サムライスピリッツ』。このソフトのために、ハードを購入する人も多いとか。そして今回3位にランクインしてきたのが、同じくSNKの『餓狼伝説SPECIAL』です。人気作『餓狼伝説2』をベースに、プレイヤーキャラの数を7人増やし、それに伴ったバランスの調整などを行った作品です。次号でのランクの変動が気になるところです。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.9のアンケートハガキより

GAME BOY

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ウィザードリィ・外伝Ⅲ	アスキー	RPG	423
2	3	ゼルダの伝説・夢をみる島	任天堂	RPG	270
3	2	女神転生外伝Ⅱ	アトラス	RPG	195
4	7	UNO	トミー	テーブル	135
5	4	天地を喰らう	カプコン	RPG	117
6	9	らんま½	バンプレスト	クイズ	105
7	5	ゴッドメディスン	コナミ	RPG	78
8	6	幽遊白書	トミー	アクション	57
9	—	スーパーマリオランド3	任天堂	アクション	54
10	8	ソルダム	ジャレコ	パズル	51

Look Out! 今月の注目ソフト 一冊まるごとRPG宣言!



←今回は月の満ち欠けもあり、それにより魔獣の状態も変わる

今回3位にランクされている『女神転生外伝 ラストバイブル2』は、昨年発売された『外伝Ⅰ』の2000年後を舞台としたRPGです。

新システムとして「魔獣調教師」が加わり、仲魔を預けると能力をあげてくれます。魔獣との会話もリアルタイムに近くなり、プレイヤーの返答にもタイミングを要求されるなど、新要素が加わりました。

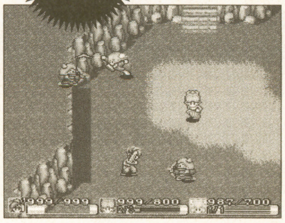
■玩具店ヒット状況 ▶協力店：銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部

TOY SHOP

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種	得点
1	6	ストリートファイターⅡターボ	カプコン	SFC	83
2	—	スーパーマリオコレクション	任天堂	SFC	66
3	—	クレヨンしんちゃん	バンダイ	SFC	48
4	—	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	SFC	36
5	—	聖剣伝説2	スクウェア	SFC	34
6	—	Jリーグサッカー・プライムゴール	ナムコ	SFC	31
7	—	シルフィード	ゲームアーツ	MD	29
8	2	ドラゴンボールZ	バンダイ	SFC	27
9	3	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	20
10	—	卒業	NECアベニュー	PC	19

Look Out! 今月の注目ソフト 一冊まるごとRPG宣言!



←友達と3人でプレイすると楽しさも3倍!

今月はスクウェアから『聖剣伝説2』が発売されました。前評判も上々だったソフトだけに、いきなり5位にランクインしてきています。3人同時プレイ可能なアクションロールプレイングゲームという斬新さに好奇心がそそられるうえ、アクションが苦手な人でも魔法を使った戦略や、友人達との協力プレイ等、いろいろな攻略が楽しめるソフトとなっています。

 ■TOY SHOP表内の得点は、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部の御協力により、満点を100点として独自に集計したものです。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.9のアンケートハガキより

再販希望

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	機種	得点
1	1	ダークロード	データイースト	FC	342
2	3	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	228
3	2	メタルスレイダーグローリー	HAL研究所	FC	186
4	4	伝説のオウガバトル	クエスト	SFC	165
5	5	マジカルチェイス	パルソフト	PC	126

Look Out! 今月の注目ソフト 一冊丸ごとRPG宣言!

長期間、再販希望ソフトのトップに位置するファミコンの『ダークロード』。データイーストはもともと新作ソフト発売時に出荷する本数が少なめなので、早めに入手すべきであると言えます。市場に本数が少なければ、新品・中古ともに価格が落ちにくくもなります。『ダークロード』以外にも『メタルマックス2』『ヘラクレスの栄光III』といったあたりも「少なめ、高め」です。

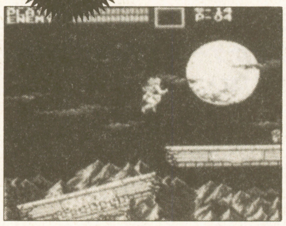
■パソコンゲームヒット状況 ▶協力：クリエイティブバンク

PERSONAL COMPUTER

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
1	—	項劉記	光栄	PC9800
2	—	栄冠は君に3	アートディンク	PC9800
3	—	悪魔城ドラキュラ	コナミ	X68000
4	—	Words Worth	エルフ	PC9800
5	—	ウェーブの嵐	シーズウェアワールド	PC9800
6	—	現代大戦略EX	システムソフト	PC9800
7	—	ファーストクイーン3	呉ソフトウェア工房	PC9800
8	4	FREEWARE COLLECTION 3	富士通	FM TOWNS
9	9	信長の野望・覇王伝	光栄	PC98, X68K, 他
10	—	バイブルマスター	グローディア	PC9800

Look Out! 今月の注目ソフト



←数々の芸術的なまでに美しい仕掛けがプレイヤーを襲う!

これまでにも数多くの機種に移植された『悪魔城ドラキュラ』が、ついに68版にて登場。有力ソフトが次々に発売される中、堂々の3位にランキングされました。初代のファミコン版をベースにしながら、各機種で好評だった部分をうまく取り入れたり、人気のある敵キャラを登場させるなど、『ドラキュラ』の最強バージョンといえる作品に。68ユーザー必買の一作です。ラを

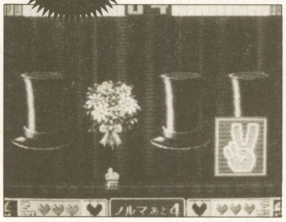
■アーケードゲームヒット状況 ▶8月15日発売『ゲームマシン』誌より

ARCADE GAMES

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	タイプ
1	—	サムライスピリッツ	SNK	アクション	テーブル
2	—	エアコンバット	ナムコ	フライトシミュレーター	コックピット
3	1	アウトランナーズ	セガ	レース	コックピット
4	3	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	シューティング	アップライト
5	—	NBA JAM	タイトー	スポーツ	アップライト
6	10	コカコーラスズカ8アワーズ	ナムコ	レース	コックピット
7	—	タントアール	セガ	パズル	テーブル
8	2	タイトルファイト	セガ	スポーツ	アップライト
9	4	ストリートファイターII ダッシュターボ	カプコン	アクション	テーブル
10	—	キャプテンフラッグ	ジャレコ	プライズ	アップライト

Look Out! 今月の注目ソフト



←10種以上の小ゲームを選択し、プレイ。どれもが難しい

様々な小ゲームを収録した、業務用には珍しいタイプの作品、『タントアール』が、強豪のひしめく中で、7位と健闘しています。10種類以上のスタイルの違うパズルゲームを収録した本作は、手軽に遊ぶには、ぴったりです。その点が評価されての、7位なのでしょう。ゲーム中には、『ボナンザブラザーズ』のようなキャラが、数多く登場するんですよ。ひさびさの傑作。

HIP-ON!★
NEWS & INFORMATION

にっかつは今

昨年の「落陽」以来現在、劇場映画の制作は行っていないが、ビデオ映画を精力的に制作・発売している。現在5作まで発売されている「首都高速トライアル」シリーズは中でも人気作。虫プロのアニメも契約・ビデオ販売している。一部を紹介しよう。

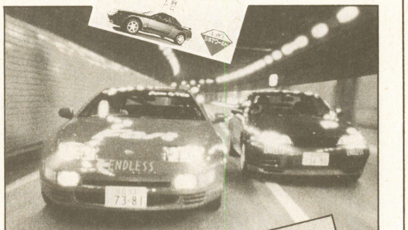


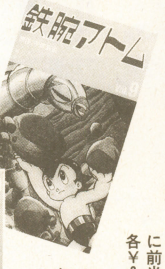


←にっかつビデオ最新作。冷酷な殺人マシーンが暗躍するバイオレンス・アクション。9月10日よりレンタル開始



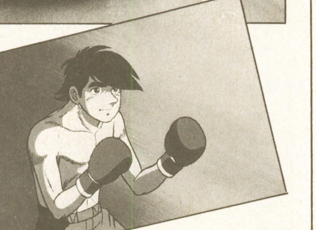
↓現在レンタルでは5作、セルビデオでは4作目まで発売されている。写真は「2」。品番・V－2 ¥3280（税込）





→虫プロアニメも扱っている。右は10月8日発売の「鉄腕アトムvol.10」。品番・L－25 ¥2980（税込）





→「あしたのジョー」は全20巻を順次発売。9月10日に前半10巻が発売される。各¥3800（税込）

←「ジャングル大帝vol.9」は9月10日発売。品番・L－24 ¥2980（税込）「リボンの騎士」も

NEWS ナムコ、にっかつ買収!?

ナムコが経営不振のにっかつの支援を検討中。実現するとしたら、にっかつの持つ映像資産や技術がゲームへ応用されないはずがない。

現在、にっかつは財政的な面での再建のため、支援を求めている。そこでナムコにも声がかかったというわけだ。「規模的にちょっと難しいかも、という意見も社内にあります。単純な買収ではないのでいろいろ調査して吟味することが必要ですし」（ナムコ広報）

しかし、もしにっかつがナムコ傘下に入ったとすれば……。「長い目で見ていろいろ可能性がありますね。ビデオや映画制作はもちろん、ゲームへの応用も」（同）

たとえば、にっかつの映像ノウハウや撮影所だけでも、3DOソフトなどに使用する実写映像の制作に役立てる事ができる。また、小林旭や石原裕次郎が出ていた往年の名作群を始めとする、多数のソフト資産も受け継げるので『「渡り鳥」シリーズ、インタラクティブムービーとなってリバイバル！』なんてことも、ないとは言えない。

今のところナムコとしても（「サユリスト」との評判もある）中村社長の判断待ちであるのが現状のようだが…。

REPORT ストリートファイターIIターボ チャンピオンシップin国技館

8月19日、国技館が熱く燃えた。全国から強者が続々と集まり、日本一の座をめぐる戦いが繰り広げられたのだ。

午前9時に始まった大会は、水野美紀ちゃんのライブなどアトラクションを挟みながら、午後5時、ついに決勝戦へ。福井から参加した中学3年生、中野貴博君の操るサガットが決勝相手のリュウを破り、優勝した。なんと中野君は、相手によらず終始サガットを使ってきたそうだ。「緊張しないように、平常心で戦うようにしてきた」と中野君。全国のプレイヤーの頂点を極めたのは、冷静さだったようだ。



↑決勝トーナメントでは声援で両国国技館が湧きに湧いた。来年も開催されるかも……!?

アニメ映画化も発表！

大会会場で、アニメ映画化の記者発表も行われた。公開予定は来年7月。まだ脚本などは出来ていないが、リュウを主人公としながらも、16人のキャラクターを全てフォローするとのこと。16人？　そう、実はベースとなるのはアーケードの新作『スーパーストリートファイターII』なのだ。特に格闘シーンに重きを置いて、各キャラの必殺技や戦い方などゲームに忠実に、やり込んだファンが楽しめるように再現するらしい。

監督はTV「鎧伝サムライトルーパー」の監督、池田成氏。脚本は映画「ルパン三世　ルパン対クローン」の監督やTV「未来少年コナン」の脚本をつとめた吉川惣司氏。プロデューサーの今井賢一氏はハリウッドで制作中の実写版映画のプロデュースも。そちらは来年12月に日本公開。

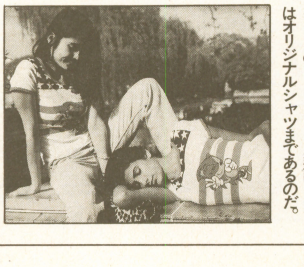


→現在、カプコンの開発陣と協議を重ね、シナリオを制作中

UNDER GROUND NEWS

●ソニック、ついに神となる!?

最近ますますイギリスでの彼、ソニックの人気は留るところを知らない様だ。だいたいソフトが2本しかないゲームのキャラがなんだってこんなに人気があるのだろう。それはズバリ、ルックスがいいから。ハードコアテクノのレーベルに『ソニック・フード』なるものがあったり、かの『ジーザス・ジョーンズ』が自分たちの新曲『ゼロズ・ワンズ』のコンセプトに彼の名前をあげ、CDにクレジットしたり……。うーん。そして、ついにソニックが神となって現われたという輩まで登場。それはあのKLFのメンバーでもあった男ジミーである。彼は砂漠でプレスリーとソニックに遭遇したらしい。そして、その時の感動をNMEというイギリスのオリコン誌に発表したらしい。うーん。ソニック。お前は一体……。

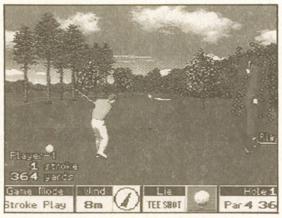


←UKのファッション雑誌i-Dではオリジナルシャツまであるのだ。

PRESENT

『マスターズ・遥かなるオーガスタ2』ゲームソフトプレゼント！

ティーアンドイーソフトより、ＳＦＣソフト『マスターズ・遥かなるオーガスタ２』が今月22日に発売されるのを記念して、このソフトを20人にプレゼント！ 応募は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して〒107 東京都港区赤坂９－６－30－106 「マスターズ」 プレゼント・ヒッポンスーパー係まで。締切は10月30日（当日の消印有効）。「くれ！」とだけ書いて出したりしないよーに。殺伐とした（？）抽選者の心をなごませるよーなことを書くのが思いやりだぞ。



←前作をさらにグレードアップ。3Dで完全にシュミレート

WANTED

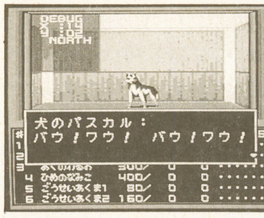
メガCD版『真・女神転生』オリジナル悪魔大募集！

発売が待たれるメガＣＤ版の『真・女神転生』。オリジナルの雰囲気を壊さないようにしながらも、確実にパワーアップした移植をめざし現在開発中。

そのメガＣＤ版で、ユーザーのみんなからオリジナル悪魔を募集して登場させよう、というのだ。

ただし募集する悪魔は伝説や神話伝承、民話などに出て来るものに限る。

「ぜひこいつを登場させて欲しい！」と思う悪魔をかいて、〒161 東京都新宿区下落合１－６－１ シムス㈱ 真・女神転生にこの悪魔を出して欲しいよ係まで送ろう。締切は９月末。



←↓メガCD版の1シーン。下の悪魔もオリジナルだ



▼妖精トロール



▲魔獣グリフォン

PRESENT

アサヒパワビタ・イレブンウォーター セガソニック缶350

このソニックがデザインされた缶ジュース、先月末からセガのアミューズメントセンターの中の自動販売機で売ってるのだ。気づいた人いるかな？

これを10名に、１ケース（24本入り）ずつプレゼントしちゃおう。ハガキに住所・氏名・電話番号を書いて 〒102 東京都千代田区麹町５－５－５ 宝島社ヒッポンスーパー編集部「ソニック好き好き」係まで。９月末締切。ソニックが好きじゃない人には、あげない。



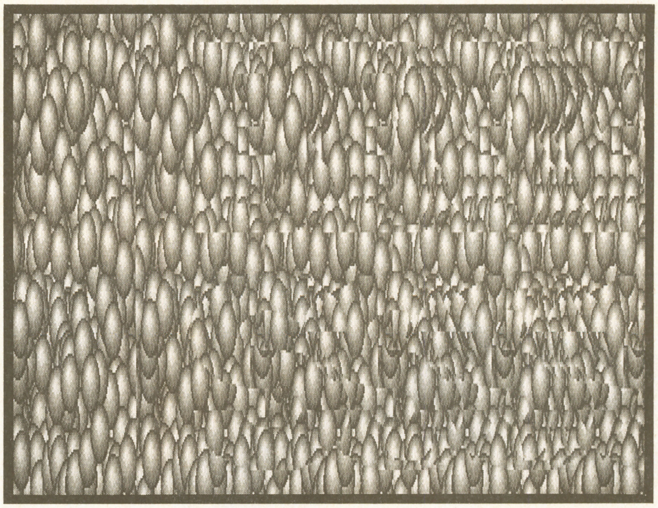
←ビタミンCやビタミンEをはじめ11種類のビタミンが、それぞれ一日の所要量の3分の1ずつ含まれているのだ。

PRESENT

『バトルマスター』『ソードマニアック』発売記念プレゼント！

東芝ＥＭＩより、ＳＦＣソフト『バトルマスター～究極の戦士たち』と『ソードマニアック』の発売を記念して、オリジナルテレカとビデオをそれぞれ150名にどーんとプレゼント。

まずは下のステレオグラムを見て、隠された文字をさがすのだ。見つけた文字と、住所・氏名・年齢・職業または学校名・電話番号をハガキに書いて、〒140 東京都品川区東品川２－２－43 Ｔ－33 ４Ｆ 東芝ＥＭＩ㈱マルチメディア事業部「バトルマスター＆ソードマニアックキャンペーン」係まで。締切は10月末日の消印まで有効。



←いやしくもヒッポン読者ならステレオグラムぐらいおちゃのこのはず！

PRESENT

「聞きたい伝言VAN」カード100万枚突破記念プレゼント

「聞きたい伝言ＶＡＮ」とは、電話を使って伝言を入れたり聞いたりが気軽にできる、電話伝言サービス。このカードのナンバーをプッシュすればいつでもどこでも伝言をやりとりできる。

このカードの発行数100万枚突破を記念して、サービス提供元のミサワバンより10名にこのカードをプレゼント。

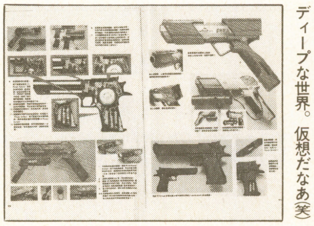
住所・氏名・電話番号をハガキに書いて上記と同じくヒッポン編集部「伝言したいの」係まで。９月末締切。



←カードは2枚一組。全国にあるコンピュータセンターにコールして、ナンバーをプッシュすればお互いに伝言を入れたり聞いたりできる

●セガのアレがガイジンにイイらしい
アンビエント・ハウス界唯一のメジャーユニットであり、東京ドームでＹＭＯの前座をやった事でも知られるジ・オーブのアレックス博士が最近お気に入りのセガ商品。

彼がＹＭＯのライブ後、警備員の制止にも屈せず会場でビームガンの打ち合いをやっていたという噂が関係者から聞こえてきた。どうやらそのビームガン、セガの『ヴァーチャル・シューティング・ロックオン』らしい。日本では発売後あまり話題に登らないこのブツ、実はハマリ系のテクノ・カジュアル・グッズなのだ。フォルムがドラゴンボールのスカウターにクリソツなのもイイ。香港のゲーム雑誌ではガンの改造法まで載ってる。どうやら作った日本人がいちばん「わかってないなぁ」らしいこのビームガンでこの秋は街を疾走してみるも良。



←これが改造方法の記事。かなりディープな世界。仮想だなあ(笑)

●ゲームネットの整備まで待てない!!
巻頭のHIP・ONでは海外のネットワークにヨダレを流したり怒ったりしてみたわけだが「自分で何とかしてみよう」という向きには喜ばしいオハナシ。米のバトン社製の『テレプレイ』なるマシンを手持ちのジェネシスかスーパーNESに接続すると、自宅の電話回線を使って対戦プレイができるというもの。今のところ同梱ソフトしかない様だが、すぐ

CONTINUE

情報収集／文責・佐藤大＆NOW PRINTING. FacX.

EVENT

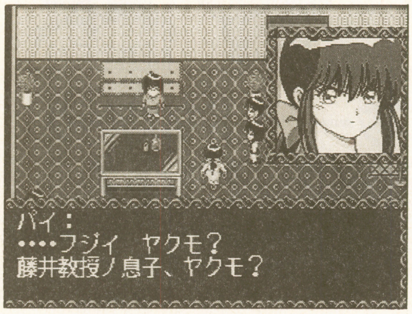
『聖魔伝説3×3EYES』ファン感謝イベント開催!

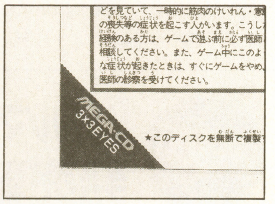
メガCDソフト『聖魔伝説３×３ＥＹＥＳ』がついに発売された。さっそく買って遊んでいるファンのために、セガが感謝イベントを開催するぞ。

日程と会場は、11月３日に京都産業会館・ミルクホール、11月13日に名古屋港湾会館、11月23日には東京の天風会館となっている。

内容は、林原めぐみさんのコンサート、ゲーム大会、オリジナルビデオアニメの試写会などもりだくさん。

ただし、参加するには招待券が必要。招待券をもらうには、まず、往復ハガキの往信面に「3×3EYES」の取扱説明書についている三角マークを貼り、①住所②氏名③年齢④電話番号⑤メガCDの購入時期⑥このゲームをどのように知ったか⑦このゲームの感想⑧希望する会場を書く。そして返信ハガキに自分の住所・氏名を書いて、大田区蒲田郵便局私書箱39号 ㈱セガ・エンタープライゼス「3×3EYES」イベント係まで送ろう。締切りは９月末。各会場、抽選で500名ずつ招待される。





↑ソフトを買って、マニュアルに印刷されている上の三角マークを貼って送るのだ。ズルして別のゲームのやつを貼ったりしてもだめだぞ

←ファンにとっては待ちに待った発売

EVENT

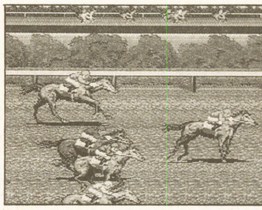
SFC『サラブレッドブリーダー』育成馬コンテスト全国大会

競走馬シミュレーションゲーム『サラブレッドブリーダー』(ヘクト) で「GⅠレース」に優勝すると、その馬にパスワードが与えられる。それを全国から集めてコンテストを開催!

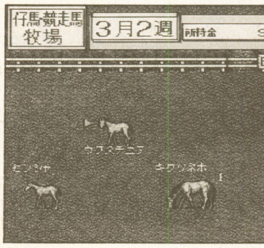
募集は、９月12日の第１次締切りを皮切りに２週間単位で８回に分けて行われる。毎回４部門４名のブロックチャンピオンを決定し、その中から部門チャンピオン、グランドチャンピオンを決定。結果は大型店店頭で発表される。

エントリー部門は、①芝・短距離 (1000～1600M) ②芝・中距離 (1800～2200M) ③芝・長距離(2400～3600M) ④ダート(1600～2400M)。

参加は、ソフトについている応募ハガキまたは官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業・エントリーする馬の名前・エントリー部門・32文字のパスワードを記入して、事務局まで送ればOK。ただし官製ハガキの場合、取扱い説明書に印刷されているエンブレム(38ページ、40ページ、42ページの右上)を貼らなければいけない。あて先は、〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル ㈱ヘクト サラブレッドブリーダー育成馬コンテスト事務局。最終締切りは12月19日。



←しっかりしたSLG。グラフィックも美しい



↑8月25日に発売されたばかり。調教に手間取ってるとコンテストの締切に間に合わないぞ

NEW PRODUCTS

ファイティングスティックマルチ

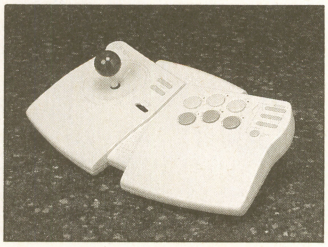
なんと、これひとつでスーパーファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブの３機種に対応するというスティックコントローラー。しかもしっかり６ボタンだ。連射やホールド、スロー機能も完備。３機種のゲームマシンを持ってる人は、これでお部屋もすっきり？ホリ電機より９月下旬発売、価格未定。



NEW PRODUCTS

CPSファイターMD

『ストリートファイターII ダッシュプラス』の発売に合わせ、いわば「公式コントローラー」、カプコン・パワー・スティック・ファイターもメガドライブ用が発売される。もちろんターボ連射やスローなどの多彩な機能もばっちり。カプコンより、９月下旬発売予定、予定価格は9800円。



スーパーマリオクラブいち押しソフト情報

グ：グラフィック サ：サウンド 操：操作性 持：持続性 独：独創性 ト：トッツキ度 買：買い得度

テトリスフラッシュ

●発売元：任天堂
●ハード：FC(2M)
●発売日：93年9月21日㈫
●価　格：5,900円(税込)
●ジャンル：アクションパズルゲーム
★販売予想本数100万本

●総評
テトリスとドクターマリオを組み合わせたアクションパズルゲーム。奥が深く、ルールもわかりやすいので幅広い層で楽しめる。

長所
対戦プレイでは、攻撃パターンが２種類になって大いに盛り上がる。

短所
画面構成がオーソドックスで、地味である。

項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

トルネコの大冒険

●発売元：チュンソフト
●ハード：SF(12M＋64KRAM)
●発売日：93年9月19日㈰
●価　格：9,600円(税別)
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数70万本

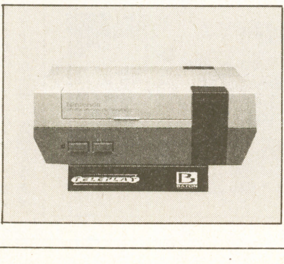
●総評
トッツキやすいゲーム内容で、キャラクターも親しみやすく幅広い層で楽しめる。導入部から少し難易度が高いが、奥深さを感じる。

長所
ドラクエファンは感情移入しやすく、システム等も全体的に親切設計である。

短所
アイテムの出現に偏りがある。運の要素が強い傾向がある。

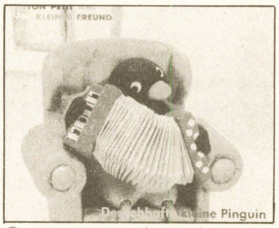
項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★

にラインナップが増える予定。日本でやるためにはＳＦＣ↔ＳＮＥＳ変換プラグ等も必要になるが、友達と示し合わせて個人輸入してみると面白いかも。今なら円も高いし。何とこのテレプレイ、異種ハード間での同時プレイも画策中だというから頼もしい限り。大仕掛けなネット事業がなくてもこういうマシンがバンバン出て来るあたり、ガイジンの方がゲームの楽しみ方がうまいのか。



←入手したい人は海外ゲーム誌で住所チェックor直接TELの事

●ペンギンのラッパーがデビュー？
ペンギンのラップとまで言うとウソすぎて恐縮なのだが、テレビ東京系で毎朝8時から放送中のスイス製粘土アニメ『ピングー』のCDとビデオが売られてる、というお話。音の方はPSY'Sの松浦雅也氏がバッチリと組んでいてカッコよい仕上がりになってる。ソニーのウォークマンCM用のキャラクターだと思ってた君、アニメともども要チェック。



←『ピングー・ラップ』(シングル) ソニーレコードより発売中

©1993 EDITOY/SRG/MBW

TV GAME BROADWAY

8月を中心とした夏休み向けの新作ソフト発売ラッシュも終わりをむかえつつある。9月は先月よりもタイトルが各ハードともやや少なめ。ただし、目玉ソフトが存在しないわけではない。この季節ならではの、じっくり遊ぶRPGタイプがメインであると言えよう。

全機種対応 9月発売 ゲームレビュー

SFC

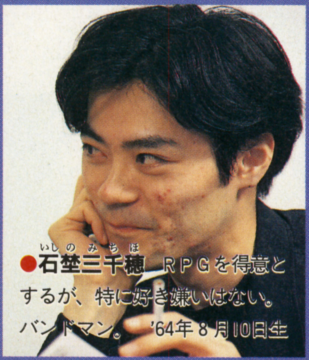
スーパーファミコン

割と小粒な月ではありますが、なかなかの意欲作が揃っています

相変わらず新作ラッシュのSFC。いつのまにやら、当たり前のように家庭用ゲームの主流となってしまいました。中庸な路線に行かず、前進し続けてほしいものです。

こだわりの点数評価

- ⑩………買うしかないでしょう
- ⑨…………突出した魅力がある
- ⑧…・完成度高く、魅力もある
- ⑦………買うにやぶさかでない
- ⑥…・悪くはないが物足りない
- ⑤…………………………………平凡
- ④……………やや欠点が目立つ
- ③…・商品としての最低ライン
- ②………商品のレベルではない
- ①……………何も言いたくない



●石埜三千穂(いしのみちほ) RPGを得意とするが、特に好き嫌いはない。バンドマン。'64年8月10日生

ソルスティスII

EPICソニー／9月発売予定／¥9500
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

IIと言っても、前作はずいぶん昔、ファミコン版になる。斜めビューのトリッキーなゲーム性が話題を呼んだが、その特徴は基本的に受け継いでいる。グラフィックやアクションの密度が上がっただけでなく、RPG的要素を色濃く加えることで、取っ付きやすいゲームに仕上がった。ゲーム内容は、ダンジョン巡りとアイテム集めの繰り返しだ。



↑斜めビューの割に、以外と操作感はいい。ジャンプ等のタイミングも明解だ



↑ダンジョン内のアイテムを集めて回るのが目的。パズル的な性質もかなり強い

きらりと個性が光ります

ファミコン版は、なんだかカルトなゲームでした、しかし、もともとのゲーム性が魅力あるものなので、SFCのグラフィック、操作性の向上等のパワーアップを得て、なかなかいいゲームに仕上がっています。パズル性とアクション性のバランスが良いため、抵抗なくゲームのパターンの中に入っていけます。ただ、そのシンプルなパターンが災いしている部分もあり、演出というか目先の魅力というか、引きつけ続けてくれるパワーに欠けます。単純にいってしまえば、少々飽きやすいというか。しかし、パズル性という部分での深みは結構あるので、積極的にハマっていけば、長く遊べるゲームなのかも知れません。ただ、進むに連れて音を上げる人も増えるだろうけど。

7

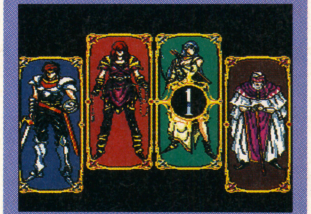
アークススピリッツ

サミー／9月29日発売／¥6900
■容量：10M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

ウルフ・チームが手がけていることで知られる、パソコン版の3D型RPGシリーズのアークス。これは、その世界観を元に作られ、MDでも発売されているアクションRPG、『アークス・オデッセイ』の移植版という形になる。斜め見おろし型の画面と、アクションでありながら、マルチ・プレイヤー参加の可能なパーティー性が特徴である。



↑これでRPG。これでアクション。なかなか斬新なイメージと言えそうです



↑キャラクターごとの個性はもちろん際だっている。選ぶ楽しみから始めよう

2人プレイを試してみたい

友だちと一緒にワイワイいいながらプレイする楽しさは、『ダンジョン・エクスプローラー』にも似たもの。協力して敵を倒す楽しさはもちろん、アイテムの取り合い、手柄の奪い合いなど、なかなか楽しめます。それでいて、1人プレイでも決してつまらなくはない、というのがこのゲームの強みでしょう。スピード感もそこそこあるし（少なくともMD版よりは速くなっているようです）、マップデザインもよくできている。斜め見おろし型という個性的なシステムの割には、操作にも抵抗がありません。ただ、欲をいえば、移植物としてもう少しなんとかなったのではないか、スペックを活かしたアレンジとか演出とかできたのではないか、という不満も残ります。

7

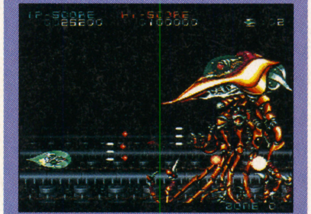
ダライアスフォース

タイトー／9月24日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

シューティングのビッグ・タイトル最新作が、SFCオリジナルで登場。今回も独特のシステムを載せて、完全にリニューアルしている。新システムは、一律して獲得したパワーアップアイテムを、ショット、ミサイルという2種類の武器のうち、任意のものに重点的に振り分けることができるというもの。これによって、戦略的なゲーム性を実現している。



↑なんという処理なのか知らないが、スタート直後の背景もなんだかスゴイです



↑水棲生物をモチーフにしたボスキャラの迫力も変わらず。個性を主張してます

戦略的なスリルはまずまず

そこそこ楽しめるシューティングではあります。システムも、ややわかりにくいものの個性的だし、演出面でも個性を発揮、シリーズのファンへの期待には、まずまず応え得る内容といっていいでしょう。ただ、横スクロールシューティングというものに対するマンネリ感は拭い難く、斬新なショックを与え得るほどのものではありません。結局工夫といっても、一定の閉塞した約束ごとの範囲内でのものに過ぎないんですね。特にこの手が好き、という人以外にとっては、やはり今ひとつのめり込めない世界なのではないでしょうか。シリーズだからといえばそれまでですが、逆に、新鮮な登場をしたシリーズだけに、つい、既存の殻を打ち破るような何かを期待してしまいます。

6

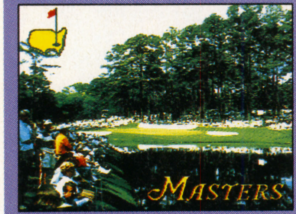
マスターズ遥かなるオーガスタ2

T&Eソフト／9月22日発売／¥9900
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：2P対戦可

おなじみのT&E、3Dゴルフゲームシリーズ最新作。基本は1作目のリメイクだが、シリーズを重ねるごとに培ってきた全技術を投入し、演出、システム面ではっきりとわかるだけの進歩を示した。メインとなるモードは、現実のマスターズそのまま。連日のラウンドの合計で優勝者を競う、本格的な大会のシミュレーションになっている。



↑画面が全体に美しくなった。2作目からおなじみの天候の変化もちゃんとある



↑よりリアルに、大会の雰囲気を盛り上げる。やっぱ一日じゃ大会は無理だよね

デラックス・決定版か？

私は『オーガスタ』大好きですが、たまたま98版を持っていたため、SFC版は特に購入しませんでした。しかしこれなら……いや、これだからこそ、なんだか買いたくなってしまったのです。いやいや、SFC版・旧『オーガスタ』を持っている人にまでおすすめできるかと言えば、それはちょっと難しいです、実際。しかし、2作目や3作目だけしか持っていない、という人だったら十分に買う価値はあります。やっぱり、なんだかんだいって、オーガスタのコースは完成度が高い。特に、前作でキワモノを見せられた後だけに、本道に立ち帰ったか！という安堵感があります。商売としてはちょっとナニですが、ひとつの決定版ということでこの点を差し上げましょう！

8

GO！GO！ドッジリーグ

パックインビデオ／9月24日発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：2P対戦可

シンプルに、奥深く作られたドッジボールアクションゲーム。テニスゲームによく見られる奥行きのあるタイプの画面構成が特徴的。勝ち抜きトーナメント、対戦試合、ともに1人〜多人数プレイが可能で、しかも、帽子を被ったリーダーだけをひたすら守る、という「王様モード」つき。必殺技というフィーチャーにより、チームに個性を持たせている。


↑小さめのコートなので、対戦で奥に行くと、ちょっとだけツライかも知れない


↑ジャンプショットが基本。出し方を覚えれば、必殺技もガンガンでるのだ

なんだか可愛いゲームです

これは結構遊べます。画面でわかるとおり、最大の楽しみは、テニスゲームの駆け引きにも（ちょっとだけ）似た、対戦プレイにあるといっていいでしょう。ドッジボールゲームってのは、どうしてもカーソルの行っていないＮＰＣの間抜けな動きに、イライラさせられがち。そこでマルチタップを使い、ぜひともこのゲームの多人数プレイを楽しんでみたいもの。いや、ほんと、遊んでみたい（ちょっと今回は、2人までしか機会がなかったんで……）。結構燃えるんじゃないかと思います。そのために内側に入る人数を、3人と、極力少な目にしてあるわけですし。ちょっとセンスが古いような気もしますが、演出、音楽等にも手抜きありません。技を覚えるのは大変だけどね。

7

ラスベガスドリーム

イマジニア／9月10日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM
完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：4P同時可

ブラックジャック、スロットマシン等のゲームを揃え、本場ラスベガスの雰囲気を再現したギャンブル・ゲーム。実写取り込みの画像にムードがあり、登場人物も豊富。さまざまなイベントが、金にまつわる人生のドラマを紡ぎ出していく……。ルールも正式ルールそのままの本格派で、シンプルながらハマリ度の高そうなゲームだ。


↑ホテルにチェック・インし、パートナーとともにカジノに向かう。うーん渋い



↑まずはシンプルでわかりやすいブラック・ジャックからでもやってみますか？

ジミだけど捨て難い味

なかなか味わいのあるゲームです。ＣＤ-Ｉで最初に出たソフトにこんなようなのがあったけど……関係ないのかな？　ちょっと確認とれませんでした。

これはもう、他のゲームと同列に比較しても仕方がない。多少アドベンチャー要素があるとはいえ、それはあくまでオマケ。本格的なカジノゲームを、懐を痛めずに空想の世界でのんびり楽しむという、ま、優雅でのんきなシロモノです。きちんとした作りなのでまあ誰が買っても後悔するようなことはないでしょうが、……それより。これ、ヘンなゲーム好きの諸兄も要チェックです。笑うレゲエ野郎とか、奇妙なキャラがリアルな顔で出てくる独特のムードは、結構貴重になるかも知れません。

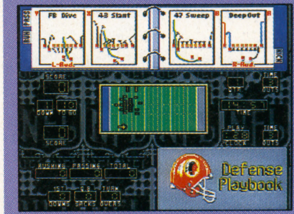
7

ＮＦＬフットボール

コナミ／9月17日発売／¥9000
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：2P対戦可

ナショナル・フットボール・リーグと正式契約、アメリカ地元チームの名称とマークをそのまま採用したフットボールゲーム。内容的には、フォーメーションの多様さ（コンピュータに選ばせることも可能）と、拡大、縮小、回転を駆使した画面表示が特徴といえるだろう。2人対戦のほか、トーナメント戦からスーパーボールにまで至る、1Pもあり。


↑回転、拡大を駆使した演出時には、キャラクターがこんなに大きく表示される



↑チームの個性を取り入れた、「チームプレーブック」のフォーメーションが渋い

やや中途半端な感あり

フィールドの回転・拡大・縮小表示は、スポーツゲームのジャンルで大流行しています。ヒューマンのサッカーや、ちょっと古いけどトンキンハウスのテニス等が、その結果成功を収めているのに対して、どうもゲームのテンポとうまくかみ合っていないものも数多く見られるようです。で、このゲームは、残念ながら後者らしい。アメフトのゲーム化でもっとも難しい点は、アクション性をどこまで前に押し出すかというバランスにあると思うのですが、その点でも、これはちょっと半端です。タックルの判定とか、基本的な部分が弱く、パスワークもなかなか思うにまかせない。これでコンピュータがやたらに強かったりしたら怒りますが、ま、バランスはまずまずですか。

6

Winning Post

光栄／9月10日発売／¥12800
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

大流行の競馬もの育成シミュレーションに、光栄が進出。16メガの大容量ROMを武器に、初期設定馬だけで800頭を揃え、肝心のレースも細かくシミュレートした本格派だ。『ダービースタリオン』以降の、馬主となって交配から調教、レースまで一貫して面倒を見るスタイルに変化はない。パソコン版の大ヒットで、そのクオリティは証明されている。



↑データ面も細かくフォロー。200語からなる「競馬用語事典」で、初心者も安心


↑最大12頭まで参加するレースシーンも、臨場感抜群。演出にもぬかりのない作り

ポスト『ダビスタ』の真打ち

このタイプのゲームが最近は大流行ですが、競馬に興味のないものにとっては、どのゲームも大差なく思えてしまいます。ひとつにそれは、すべてプレイヤーが馬主となること、馬主であればやることは同じ、ということであって、要はスタイルで差別化しているものがないんですね。そうなると、もうユーザーとしては、遊びやすさとか、データの精緻さとか、ファンの心をくすぐる演出だとか、そういう部分で判断していくしかないわけです。さて、そこで光栄様。データの精緻さはさすが、といったところです。その他は、拍子抜けするくらい一般的なスタイル。正直いって、画面を見ただけでは他と区別がつかない。長く遊ぶほどに、その差ははっきりしてきます。

7

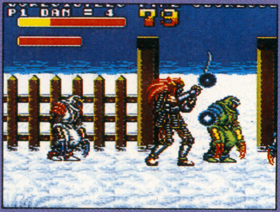
戦国伝承

データイースト／9月下旬発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P同時可

横スクロールの格闘型アクションゲーム。主人公が鎧の武者へと変身を遂げるイメージが鮮烈。他にも、犬、忍者ほか、さまざまなものに変身したり、アイテムを手にしたり、変化に富んだアクションでなかなか飽きさせない。2人同時プレイが可能で、基本的には『ファイナルファイト』型のアクション、ということになるだろう。



↑普通の姿の主人公。ただのニイちゃん。しかし、様々な色のアイテムを取ると？



↑鎧の武者に変身したところ。刀は強力だが、技が少なく使いにくい。最強は犬

工夫は面白いんだけど

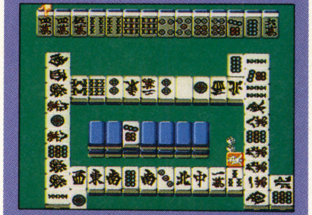
プレイを始めたばかりの印象は、4点をつけかねないC級の『ファイナルファイト』。グラフィックは稚拙だし、動きも粗い。操作感だけが、ギコチナイながらもなんとか我慢できるかな、という程度です。ところが、アイテムが出てきていろんなものに変身し始めると、ついつい引き込まれてしまいます。変身時間に制限があったり、1シークエンスが短かったりするのが効を奏しているのでしょうか、ブツ切れでテンポがいいとはいい難い構成なのに、不思議と飽きが来ません。期せずしてギャグ寸前、という動きとかもあって、決して出来のいいゲームとはいえませんが、なんだか憎めないのです。思い切って外している分だけ、ありがちなモドキより楽しめます。

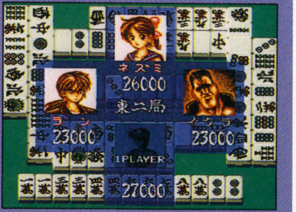
6

本格麻雀・徹萬

ナグザット／9月下旬発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P同時可

4人打ちのオーソドックスな麻雀ゲーム。コンピュータ・プレイヤーたちも個性の際だった者を豊富に揃えているが、ネーミングが笑えたりもする。ただし、まったくの新機軸として、2人参加の4人打ちプレイがあり、共同戦線を張ってコンピュータ・プレイヤーと戦うことも可能だ。マニュアルで、敵の強さをデータで示しているのは良心的。


↑二人参加の共同戦線。お互いの持ち牌や当たり牌を確認しつつ打つことが可能



↑強いというフレコミのキャラクターでも、調子が悪ければ負ける。リアルだ

平均点の麻雀ゲーム

十分に遊べるレベルですが、さりとて特筆すべき部分もない、ごく標準的な麻雀ゲームです。キャラクターの個性、強さはまずまずのバランス。多少のインチキがないでもなさそうですが、あからさまにわかって腹が立つほどのこともありません。実際、最初にやってみたら、最強の相手に楽勝で、最弱の相手に苦戦したりしましたから。

しかし、新機軸の2人参加は、実質イカサマということになってしまうので、ま、お遊びでしょう。互いの手を見ない約束で打つ、という方法もありますが、現実的には難しそうです。左右の敵の捨て牌も見なきゃいけないし、第一、見ないでいたら鳴けません。2人参加の理想の実現は、現状では難しそうです。

6

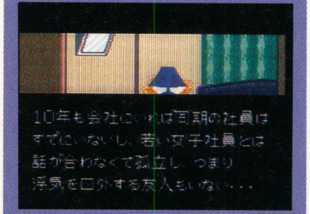
課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE

ユタカ・バンダイ／9月17日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：アドベンチャー■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

人気コミックを原作とする、ノヴェルウェア的なアドベンチャー。基本的には、かなり忠実に原作を追ったストーリーだが、あちこちに分岐点があり、マルチストーリー的な展開を見せてくれる。内容はさすがに大人向けで、原作通りにハード。ただし、当たり前だが、男と女のむにゃむにゃ……というシーンは、その前後の状況を描写するのみだ。



↑さえない中年サラリーマン、という初期のイメージもフォローしているのだ



↑だけどもちろん、メイン・イメージはスーパーサラリーマン。もてるもてる

原作に忠実なのがいいっス

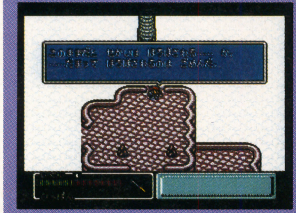
演出的にはそう大したことはしていません。多分（網羅して見ることはできなかったので）それでも楽しめてしまうのは、なんといっても原作に忠実だから。「通して読んだことは一度だけあるけど、ずいぶん前のこと」なんて人が遊ぶには最高でしょう。選択肢が多く、それなりのゲーム性や達成感も楽しめるし、なかなか悪くない。ただし。飽くまで原作を知っている人向け。原作を知らない人が遊んで面白いかどうかといえば、私は否定的です。しかし、消極的に感じるかも知れませんが、これは原作の扱い方としては正しい方法論のひとつだと思います。地道で堅実な作りは、原作の特徴でもあることだし、大したもんではないけれど、悪くもないんじゃないでしょうか。

6

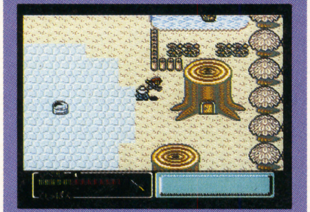
ファイナルファンタジーUSA・MYSTIC QUEST

スクウェア／９月10日発売／¥7900
■容量：４Ｍ■ジャンル：RPG■ROM完成度：100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

ファン待望、アメリカ版『ファイナルファンタジー』として知られる幻の作品が、ようやくＳＦＣで発売される。ボリューム、深み等ではＦＦシリーズの最前線に及ばないが、コンパクトなりに遊びやすくまとめられた構成に好感が持てる。基本的にコマンドタイプのＲＰＧだが、移動シーンでジャンプができる等、独自の工夫も見られる。



↑いきなり危機感のあるオープニング。スクウェアの黄金パターンだ



↑町の中など、ジャンプして人を飛び越えることができるのだ。面白い

遊びやすさに「ホッ」

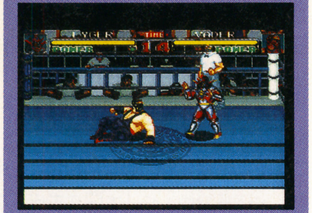
どんどん重厚長大の方向に突き進む『ＦＦ』本編。そりゃ面白いんだけど、ちょっと遊ぶのに体力がいります。そこでこれ、『ＦＦ・ＵＳＡ』こと『ミスティック・クエスト』の登場というわけです。もともとがアメリカ向けということもあり、シンプルで小気味よい展開がひと味違う。スクウェアのゲームならではの独特の雰囲気を、気軽に楽しめてしまえるところが何よりの魅力です。フィールド移動は『ロマンシング サ・ガ』に近いもので、これまたお手軽。スクウェア・ファンならずとも、最近の超大河ＲＰＧに疲れた人にお薦めします。気になった点としては、オープニングがあまりに唐突過ぎるという点、それから、シンプルゆえに薄味な印象を免れない、といったところ。

7

新日本プロレスリング公認・超戦士IN闘強導夢

バリエ／９月14日発売／¥9800
■容量：16Ｍ■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■プレイ方法：２Ｐ同時可

プロレスゲームにともない、さまざまな団体の公認ゲームとが登場。そんな中でも、これは新日本プロレスを題材としたものだ。派手なレスラーの多い新日だけに、豊富な技を持つレスラーたちの個性が最大の魅力となっている。レスラー総当たりで頂点を目指す１人プレイと、フリー対戦のプレイとがある。システムは、プロレスゲームの王道。



↑多様な空中技を見せる人気者、獣神サンダーライガー対ビッグバン・ベイダー



↑レスラーのプロフィールは、取り込み画像で紹介。キャラクターもリアルだ

ちょっと操作が重い…

ごくごく普通の操作系なので、すんなり入っていくことはできます。また、覚えやすさを犠牲にしてまで獲得した技のバリエーションは見事。思い入れたっぷりに、技を使い分ける楽しみを満喫できることでしょう。ただ、基本的な部分がちょっと一流とは言い難い。アクションには、レスラーの体重を感じさせるほどのリアリティがなく、逆に操作は重苦しい感じ。そして何より、技の掛け合いでどちらが勝つか、という判定において、納得できるものがありません。対戦で遊んでいても、「あ、ラッキー、オレの勝ち〜」みたいな。各キャラクターの個性はよく出ているし、もう少していねいに仕上げれば、結構面白いゲームになったと思うんですが。ちょっと残念。むう。

5

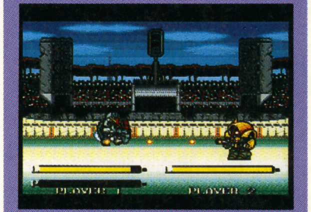
SD機動戦士ガンダム2

エンジェル／９月発売予定／¥8800
■容量：８Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■プレイ方法：２Ｐ対戦可

ＳＤガンダムのキャラクターがずらりと勢揃いした、アクション・シューティング。ジャンプ・アクションを中心にした地上シーンと、横スクロール・シューティングに近い宇宙シーンが無理なくミックスされ、バリエーションを楽しませてくれる。個性豊かなキャラクターや、戦いの舞台を自由に選択できる対戦モードも熱い。



↑通常のシューティングに近い、１人プレイの画面。方向転換ボタンがポイント



↑性能の違いや個性が際立つ対戦プレイ。少々強引なゲームだが、なかなか楽しい

まずまず良心的な作り

ちょっと底は浅いけど、そこそこ楽しめるゲームです。ＳＤガンダムものが嫌いでなければ、悪くないんじゃないでしょうか。まシューティングのモードはありきたりなんですが、対戦プレイが面白い。ほとんどバカゲーだけど面白い。シューティングで対戦してしまうというアイデアは、多分思いついても誰もやらなかった、という類のものなのではないでしょうか。ＨＰが非常に減りにくいバランスになっていて、ほとんどデタラメな乱戦なのにそこそこ時間が保つようにしてあります。これは正解でしょう。ただ、戦闘機に変身できるタイプのキャラクターだと、先に変身した方が勝ち、みたいな大ざっぱさはありますね。いや、大ざっぱなのは別にそこだけじゃないか(笑)。

—

DESTRUCTIVE

バンダイ／発売中／¥6800
■容量：４Ｍ■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■プレイ方法：１Ｐ専用

スーパースコープ対応のシューティングゲーム。次々と現れるロボット兵士やヘリコプターなどを射撃しつつ、スクロールでステージが進んでいく。市街戦・横スクロールのステージのほか、工事現場・縦スクロールのステージなど、バリエーションも豊富。武器は無制限のバルカンとアイテムで弾数を補給しつつ進むミサイルとがある。



↑窓ガラスを打ち破ると、その影に敵が潜んでいることもある。油断はできない



↑ボスキャラは、攻撃の有効ポイントが限られている。観察力が要求されるのだ

これがオーソドックス

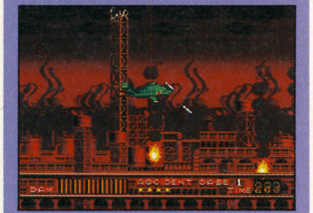
スーパースコープの話を聞いたとき、まず連想し、また期待したのがこういうゲームです。射撃ゲームの基本中の基本。なぜこういうものが後から出てくるのかよくわかりませんが、私は、スーパースコープを買う人には、まずこのゲームをお薦めしたい。わかりやすいし、壮快感もあるし。特に目立った工夫もありませんが、一応ボスやステージで目先を変えてきてくれるし、何よりきちんと作られているので、単純に楽しめます。今までの対応ソフトではイチオシね。……それにしても、スーパースコープは疲れるなあ。徹夜明けのテストプレイはキツ過ぎる。なんか、銃座みたいなオプションがほしいッス。あ、あと、難易度はちょっと高すぎるかも知んない。人によるだろうけど。

—

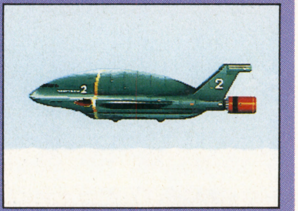
サンダーバード・国際救助隊出動せよ！

コブラチーム／9月10日発売／￥8800
■容量：8M■ジャンル：シューティング
■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

なつかしの人形劇ドラマ、サンダーバードをモチーフとしたシューティング・アドベンチャー（やや無理矢理なジャンル区分ですね）。シューティングを中心としたゲーム構成に、通信のセリフ等を混ぜ、さまざまな大規模事故を救うために出動するサンダーバードの活躍を描き出す。豪華なデモで雰囲気満点、難易度が低いため、大人も子供も楽しめそう。



↑例えば……人気者の2号で、大規模火災の消火に向かうシューティングゲーム



↑デモがカッコイイ。サンダーバードが懐かしい世代なら、思わず頬が緩むはず

もっとデモに凝れ〜

多少のミッション性が盛り込まれたゲーム性、優しい操作性、ファン泣かせのデモと、なかなかいいバランスに仕上がっています。ただ、デモに関しては、もっとファンが本当に見たいところをがんばって作ってほしかったところ。やっぱり、ねえ。秘密基地の口が開いて（←ここが重要）飛び立っていくところとか、2号がコンテナを下ろすシーンとか。……なんてのは、まあ、個人的な希望のレベルですが。全体に仕上がりがいいので、決して気合いの入ったゲームではありませんが、のんびり楽しめそう。そうだなあ、ちょうど『ウルトラマン』みたいなスタンスかな。……いや、『ウルトラマン』ほど難しくはないんだけどさ。ネタに懐かしさを感じる方はどうぞ。

ごぶさたっ！

自堕落スペシャル 私的RPG論

一言RPG宣言！

ふと、考えてみる。RPGって何だろう？

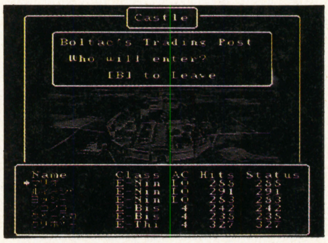
以前、毎回コラムを載せてたころ、『ドラクエV』のことを書き始めたのに、1回こっきりで中断しちゃったことがありました。さすがに今さら続きを書くわけにもいきませんが、ま、言いたいことはいろいろあっても根っ子は一緒なんで、特集にちなんで少々言わせてもらうことにします。

まず確認したいんですけど、ＲＰＧって本当に「役を演ずるゲーム」のことなんですか？　誰もが素直にそう思い込んでいますが、どうもこれは違うのではないか、と。だってね、この言葉はテーブルトークの時代に生まれたものですよ。テーブルトークってのはねえ、複数人数が参加して、それぞれが物語中の配役を演ずるゲームなわけですから、確かにＲＰＧですよ。しかし、今、私たちの言うＲＰＧって、それですか？　違うでしょう。

それから、「キャラクターの成長」ということを条件に挙げる人も多いですよね。しかもたいていの場合、それはデータ的に明示される、物理的な成長を想定して言ってますよね。ということは、経験値やＨＰがなきゃ成立しないということになる。

でも、それって本当？　成長しないキャラクターじゃＲＰＧは作れない？　例えば精神的な成長だけなら、ＡＶＧでも表現できます。逆に、数値だけの成長なら、アクションゲームでも十分に表現できるでしょう。昔ＦＣで出た『虹のシルクロード』なんて、ちょっと我慢しきれなかったみたいだけど、もう少しで史上初の「戦闘なしＲＰＧ」になるところだったし。それに、光栄の『大航海時代』や『太閤立志伝』なんて、立派なＲＰＧだと思うけどね。

別にね、ＲＰＧという言葉を否定しようとしてるわけじゃないんです。たまたま原義と違っているからといって、それで定着してしまったものはそれでいいんだし、そんな言葉は世の中にゴマンとあるでしょう。ただね、ＲＰＧに関しては、滅茶苦茶混乱しているにも関わらず、作り手も、受け手も、報じる側も、みんなその混乱に対して無自覚だなあ、と思うわけです。



↑ＲＰＧの元祖、ＷＩＺシリーズ。しかし今、あたりを見回してもこんなＲＰＧはひとつもない



↑例えば、フレキシブルに物語を語る、という機能において『弟切草』と『ＦＦⅣ』は等価だ

ちょっと考えてみて下さい。あなたは「ＲＰＧが好き」と言う時、ＲＰＧに対して何を期待しているんですか？

というわけで今回の話は、問題提起で終わります。またお会いしましょう。

私は不思議だ。どうしてこういうRPGがないのだ？

私はこんなRPGがやってみたい、という表現で、現在のRPGが構造的に抱え込んでいる歪みを、ちょっと皮肉ってみよう。ただ……これも愛ゆえなんですよ。

1.本格時代劇もの

日本の近世史（別の時代でもいいけど）をきっちりと考察し、封建社会の軋轢の中で成り上がっていく若武者。そんなＲＰＧがやってみたい。ただなあ。大変だからなあ。資料も「指輪物語全巻」なんて生やさしいもんじゃすまないだろうし、勝手に妄想するだけじゃ世界観構築できないもんな。中途半端にリアルにすると嘘が露骨にバレるし、リアルな考証の上に立って、完全オリジナルの歴史をイメージするなんて、生半可じゃない想像力のパワーが要るもんね。商売じゃできない仕事だよなあ。

2.秘宝探険もの

要はインディー・ジョーンズみたいなＲＰＧ。やってみたいなあ。悪人と戦いながら伝説の秘宝を探すんだ。インディー・ジョーンズはもともとタフだから肉体の成長はそれ以上しなくて済むし、第一、もう大人だからね。ＨＰが100倍に増えたりはしないんだ。それに、人間ならではの肉体的限界があるからこそ、ピンチが生きるんだよね。それを克服するのは精神的成長なのさ、ってね。だけど魔法がないからなあ。戦闘に幅を持たせられないね。コスチュームは泥臭くて受けそうにないし。

3.超絶異世界もの

変な題をつけちゃったけど、要は、決まりきった形とは違う異世界のイメージを見てみたいな、ってこと。剣と魔法とか、ロボットＳＦじゃなくてさ。例えば、諸星大二郎みたいなやつ。日本の古代とか、仙人が出てくる中華ファンタジーの世界とか。他にもいろいろあるぞ。アメリカ・インディアンの修行者の世界なんてのもかなりキテるし、タイの神々とかインド神話なんてのもいいぞぉ。あ。だけどこれ全部、売れそうにないやね。あはは。こりゃ失礼。世の中、食わず嫌いの人が多いからねえ。

MD メガドライブ

そこいらの大作よりもはるかに面白い佳作を見つけだそう！

すでにそれなりの話題となっている『ガンスターヒーローズ』。このゲームに見られるアイデアの集積と発現はすばらしい創意工夫のかたまりだ。文句なしの一押し！

こだわりの点数評価

- 10 …………一生モノの価値あり
- 9 ….面白くってサイコーだっ
- 8 …………実によくできている
- 7 ….一定の水準に達している
- 6 ……………この点で当たり前
- 5 …….何かが足りないのだが
- 4 …………商品になる一歩手前
- 3 ….これ、ホントに売るの？
- 2 …………………………論外
- 1 ……..不良品、商品にあらず

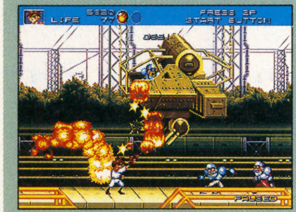


●成沢大輔　CB's Project代表。ゲームを愛するがゆえの辛口批評が持ち味。'65年9月29日生

ガンスターヒーローズ

セガ／9月10日発売／¥6800（予価）■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

シューティング要素の強い、メガドライブオリジナルのアクションゲーム。4種類のアイテムを組み合わせることにより、44種類の攻撃方法を選ぶことができる。任意に移動できる横スクロールステージだけでなく、トロッコに乗って強制スクロールするステージなど、特徴的なステージが多数用意されており、ボスを倒せばクリアとなる。



↑これは武器に炎を選択した場合。もうひとつ取れば射程と破壊力が増加する



↑たて方向に強制スクロールするステージ。2段ジャンプで反対側に移動可能

やってくれるぜ!!

アクションシューティングは死んでいなかったことを教えてくれる作品だ。ステージ数は7とさほど多くはないが、すべてのステージに数多くのアイデアが詰めこまれており、新鮮なプレイ感を呼び覚ます。フィールドデザインはスピード感を損なわなようにしつらえられ、敵のアクション、とりわけボスの攻撃パターンは意外性が高く、飽きさせない。さらには自キャラに撃つ以外の〝投げる〟動作を加えたことで、単調になるのを防いでいる。いずれも見事というほかない。

また、演出面でも統一がとれており、芸の細かさがうかがえる。

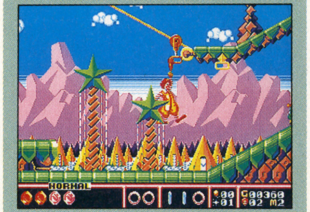
パターン性が強く、難易度も高めの点に不満が少々あるが、MDユーザーが誇れるゲームであるのは間違いない。

9

マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

セガ／9月23日発売／¥6800（予価）■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

世界的ファーストフードチェーン、マクドナルドのアイドルキャラクター・ドナルドを主人公としたアクションゲーム。たて横に広がるステージをフックを利用しながら進み、ゴールへたどり着けばステージクリア。3つのステージでひとつのエリアが成り立っていて、エリアごとに巨大なボスキャラが待ち受ける。敵にとらえられた仲間を助けながら進む。



↑フックを利用することにより、ジャンプよりも高く移動できる



↑ゴールドをためておくと、各ステージにあるショップで買い物ができる

ちょっと平凡すぎるか

キャラクターもののゲームというのは内容がおざなりになってしまうことが多い。その点、このゲームはけっこうしっかり作られてる。……のだが、アクションゲームとしては本当に平凡なつくりで、どこをとっても「どこかで見たような……」と感じてしまう。ワイヤーアクションはそれなりにおもしろいけど、決定打とはいえないし。

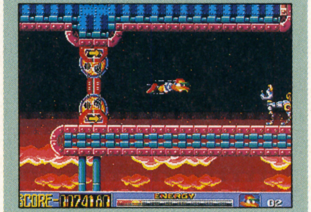
どうにも残念なのが、せっかくマクドナルドのキャラクターを使ってるのに、それが活かされてないこと。マクドナルドである必然性が感じられない。操作性は割といいし、グラフィックもきれいなんだから、あとはアイディア出しやキャラクターの造形の点でがんばってほしかった。もっといろいろできる！（塩田信之）

5

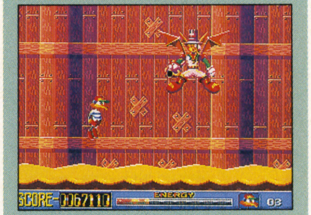
タイムドミネーター

ビック東海／9月下旬発売／¥7500（予価）■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：90%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

メガドライブオリジナルのアクションゲーム。迷路状に広がるステージを、ジャンプ台や加速装置を利用して高速で走りまわり、ゴールにたどり着けば次のステージへ。エリアごとに待ち受けるボスを倒せば、次のエリアへと進むことができる。主人公の攻撃方法は、至近距離にのみ有効なキックのみ。隠し通路を探すなどのパズル的な要素も。



↑回転する加速装置に突入すると、すさまじい速度で移動が可能となる



↑ボスとの対決シーン。敵の動きをよく見て近づいてきたところを攻撃

ソニックに似てるけど……

誰がどう見ても『ソニック～』のシステムを援用していることは一目瞭然だ。もっとも、独自の工夫が加えられており、ただの真似では終わらない。気に入ったのはタイムトライアルモード。これは友達と競うとけっこう燃える。ゲーム中では、加速装置の存在が光ってる。ソニックの丸まって加速するのに匹敵するスピード感が得られる。

ただし、コースレイアウトや敵キャラクターの配置、隠し通路といったフィーチャーがせっかくのスピード感を半減させるような配置になってるのがもったいない。スピード感を楽しむためにはコースレイアウトを覚え、敵の出現位置を完全に把握してなければならない。

出来がいいだけにちょっと残念。（塩田信之）

6

ジョーダンVSバード ONE ON ONE

EAビクター／9月24日発売／¥8900
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：95%■コンティニュー：あり■プレイ方法：4P同時可

NBAのスーパースター、マイケル・ジョーダンとラリー・バード（引退してしまった）の2人が登場し、ゴール前1対1の攻防を行う。通常のバスケットボールゲームとは異なり、6人対6人の通常ゲームは行われない。2人の得意技のエキシビションがあり、ジョーダンはスラムダンクコンテスト、バードはスリーポイントコンテストが用意されている。



↑バードがシュート。ジョーダンのディフェンスをかいくぐってゆく



↑ジョーダンのダンクコンテストは、5人の審査員が10点評価を行うのだ

スーパースター2人とはいっても

うーむ、こうしたテーマ絞りこみスポーツゲームというのは評価が難しい。ポイントがどんなゲームよりも明確に〝コストパフォーマンス〟に行くからだ。ひとつのスポーツを構成する要素にピンポイント的に抜き出してゲームにしているからには、全体をゲーム化したソフトよりクオリティは高く、価格は安くならないと、確実に損した気分を与えてしまう。その意味で最初からビハインドも背負っているのだ。そして、残念ながらこのゲームは、両方とも条件を満たしているとはいいがたい。

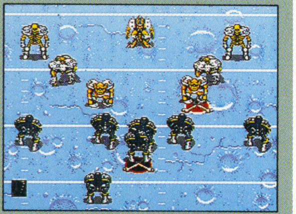
スーパースター2人の名前を使ってはいるが、スピード感はあまりないし、攻めぎあいのパターンもあまり多くない。コンテストも慣れてしまえばそれでお仕舞いじゃ寂しすぎる。

5

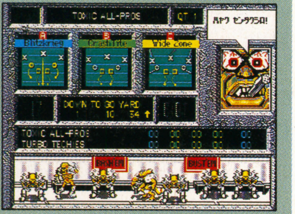
ミュータントリーグフットボール

EAビクター／9月10日発売／¥8900
■容量：16M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：95%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

EAビクターお得意のセンであるフットボールゲーム。しかしタイトルを見ての通り、プレイヤーは人間ではなく、気の荒いモンスターたちだ。それだけに地雷がしかけてあったり、血みどろの乱闘が始まったりと、従来のスポーツゲームにはないバイオレンス（笑）な雰囲気が漂う。ルールは普通のフットボールと同じで、戦法も多数用意されている。



↑選手各自の姿に注目。いかにも激しそうな気性のモンスターばかりでしょ



↑右にいるのはオーナーだ。コイツが輪をかけて激しいセリフをかましてくる

狙いそのものは悪くないが

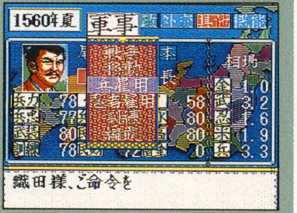
何とも豪快なフットボールである。ルール自体は従来のフットボールと同じで、特に目新しい要素はない。その意味でプレイヤーを選ぶソフトだといえる。フットボールものの名作というと『ジョンマドンフットボール』あたりが思い浮かぶが、どちらかといえば『サイバーボール』に近い作りで、フットボールものを遊び慣れていたとしても、このゲームなりの慣れが必要だ。その点でマイナスが小さくないのだが、キャラクターがモンスターであることや、いきなりバトルロイヤルになるなど、フットボールから度はずれたアクションはこのゲームのみの魅力である。ペナルティ覚悟でレフェリーをぶちのめすなど、豪快の極地である。かなりのイロモノには違いないのだが。

5

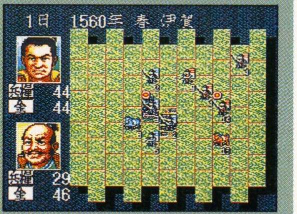
信長の野望・全国版

光栄／9月15日発売／¥8800
■容量：4M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：8P可

『戦国群雄伝』、『武将風雲録』と続いてきた信長の野望シリーズの原形的な作品のリメイクバージョン。時の流れを感じさせるシンプルなゲーム性はそのままに、画面構成やコマンド体系を現代風にアレンジ。コマンドを利用できるのは季節にたった一回、武将も領主のみ。まさに、光栄歴史シミュレーションゲームの原点いえるゲーム。



↑コマンドは階層状に整理され、すっきり見やすくなった



↑合戦シーンもリニューアル。より複雑な戦闘が再現されている

なつかしさに感涙もの

思わず、昔MSXでハマってたときのことを思い出してしまった。ゲーム性は昔のままに、操作性と思考ルーチンをグレードアップしている。選んだ武将によっては、しばらく内政ばっかりしてないとなにもできないところなんかもそのまま。コマンドも季節に1回だけ。実に懐かしい。すでに社会人になっている過去のゲーム少年に取ってはまさに感動的な再会といえる。今のゲームに慣れてる子どもなんかがいて、昔は信長もこんなゲームだったんだよなんて語ってみるのもいいかも。

しかし今になってみると、地味なシステムであることは否めない。新しいタイプのシミュレーションに慣れてる人にはちょっと苦痛が大きいかもしれない。（塩田信之）

7

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

光栄／9月23日発売／¥9800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：2P可

先にROM版の発売されている同名ゲームのCD-ROM化。光栄歴史三部作のひとつで、12世紀ごろに活躍したアジアの覇者、チンギス・ハーンを主人公としている。ROM版では別々でも発売されていたサウンドウェアがゲームと同じCDに収録されており、ゲーム自体のBGMもそれを利用している。また、CDならではの人名事典も同時収録。



↑画面構成、ゲーム性などはROM版とまったく同様



↑このゲームでは子孫を残すことも重要な要素のひとつ。オルドのシーン

ROM版と変わらない

違いは、サウンドウェアが内蔵されてることと、人名事典がついてることくらい。デモは変わってるけど、ゲーム中のグラフィックと雰囲気が違っててそぐわない。

ROM版で強く感じた戦闘時間の長さは相変わらずで、「他国の戦闘を見る」に設定したりすると、戦闘を見てるだけで20分や30分かかってしまう。私は光栄のゲームは最初に0人のモードで見ることにしてるんだけど、その時点でプレイする気力が半減しちゃう。中国史は、どちらかといえば日本史よりも好きなんで題材的には魅力的だし、もっといろいろできそうな気もするんだけどねえ。『信長の野望・全国版』はやっぱり面倒だけどシンプルで遊びやすい。初心にかえってほしい。（塩田信之）

5

ウイニングポスト

光栄／9月17日発売／¥9800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

パソコンから移植された競馬シミュレーションゲーム。プレイヤーは馬主となり、自分の持ち馬をレースに出して賞金を稼いでいく。キャリアを積むことで、自ら調教の指示を出せたり、自分の牧場を開くこともできる。競馬シミュレーションとして名高い『ダービースタリオン』よりも人間関係が強調されているのが特徴といえよう。



↑レース中、コーナーを曲がるシーン。このあと直線に入るが、そこで読みこむ



↑調教師が勝手にローテーションを組む。経験を積めば自分で組めるようになる

よくも悪くも光栄的

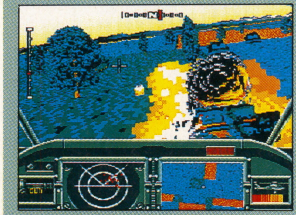
まことに光栄の色が強く出た競馬シミュレーションだ。レースで金を稼ぎ、強い馬を生産していくという構図はダビスタと共通だが、その中に調教師や他の馬主とのかかわり合いを入れるなど、いかにも『三國志』シリーズや『信長の野望』シリーズと共通の対人システムが見られる。その点の好みは人それぞれだが、まだ完成されてはいないようだ。プレイヤーに強いる手順がまだるっこしく、純粋に競馬を楽しみたい向きには不都合な点も多い。パソコン版のほぼ忠実な移植であるが、あまり改善が見られないのはどうしたことか。レースシーンなど、コーナーごとにディスクを読み込むなど言語道断。レースの流れをたたっ切っている。レースシーンは競馬の基本のはずだ。

5

サンダーホーク

ビクターエンタテインメント／9月発売予定／価格未定■メディア：CD-ROM■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

フラクタルとポリゴンを使用した3Dのヘリコプターシューティング。フライトシミュレーター的な性格も強く、シューティングと折半したような操作系である。自機サンダーホークに乗りこみ、世界各地に設定されたミッションをクリアしてゆく。グラフィックの描画速度はきわめて速く、従来の同タイプのゲームとは一線を画している。



↑画面の印象は『パイロットウインズ』に近いか。これが実にスムースに動く



↑敵の船をロックオン。ミサイルを使えば一発で破壊することができる

臨場感ある戦闘シーン

奇しくも『シルフィード』のレビューを書いた月にこんなソフトが発売されてしまう。これをどう見たらいいのか迷うところだが、少なくとも3Dはごく当たり前の技術として成熟してきているのだろう。

これまでに多くのフライトシミュレーターが発売されたが、そのどれよりも美しく、動かしやすく、そして速い。このゲームはシミュレーターとシューティングの両方の性格を持っているが、そのどちらから見たとしても一級品のクオリティである。そしてゲーム性に関しては、操作面でも不都合はやや感じられるものの、3Dの性格を見事に体現した奥行きがある。

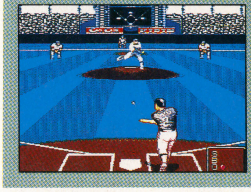
この技術もさまざまに応用可能のはず。先々の展開に期待したい。

7.5

江川卓のスーパーリーグCD

セガ／8月6日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：8P同時可

元ジャイアンツの江川卓氏が監修した野球ゲーム。全選手が実名で登場する。ゲーム自体は以前発売された野球ゲームのアレンジだ。



←バッティングのタイミングは前作よりゆるやか

前作と比較して、特筆すべきレベルアップは見られないが、多少はまともになってきている。ようやく野球らしくなってきたか。

おそらくもっとも心血を注いだと思われるプロ野球各選手のディティールやデータに関してはよく詰めこまれており、感心させられる。

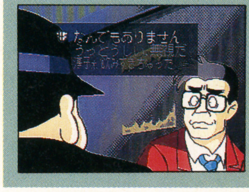
これは純粋プロ野球ファンのための野球ゲームなのだろう。

4

笑ぅせぇるすまん

セガ／9月17日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

藤子不二雄A原作の同名アニメのアドベンチャー化だ。制作はコンパイル。物語はオリジナルエピソードで、セリフはすべて声優による肉声。



←カーソルを動かしてボタンを押すと物語が進む

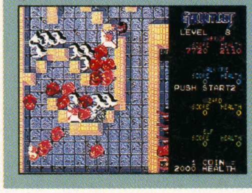
ゲーム中にプレイヤーがすることは、画面上を自由に動かせるカーソルで人などを指してしゃべらせたり、2～3種類の選択肢を選ぶくらい。ぼーっと画面を眺めてるだけの状態が多いのだが、読みこみ回数が多く、どうにも間延びする。このへんは演出でなんとかしなくてはならないはずなのだが、努力不足である。もっと突っこんで作ってほしい。(塩田信之)

3

ガントレット

テンゲン／9月17日発売／¥7800
■容量：8M■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：4P同時可

業務用の4人同時プレイアクションシューティングの移植作。このメガドライブ版でも4人でプレイ可能だ。新たなモードが付け加えられた。



←敵が多数出現するのは業務用と同じだ

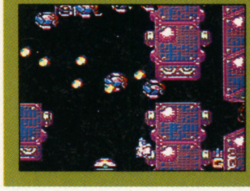
これまた懐かしいゲームだが、ゲーム自体はあくまでも過去のものだ。名作ではあるが、似たようなシステムのゲームがすでに多数発売されている現状では、過去のゲームがいつまでも輝きを放ち続けることは難しい。クエストモードを追加してはいるが、ゲーム性はほとんど変わりない。そこが味でもあるのだが、今楽しむにはつらい点が多い。(塩田信之)

5

GG GGアレスタ2

セガ／10月1日発売／¥3800(予価)
■容量：2M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

ゲームギア専用で発売されているシューティングの続編。基本的には前作と変わりないが、攻撃用武器が最初から選べるようになった。



←操作性がよく、ゲームギアでも全然問題ない

前作もそうだったが、ハンディゲームマシンのハンデを背負いながらもうまく作られている。

今回はどうも敵の攻撃パターンが妙にイジワルだ。前作がけっこうお手軽な感じでGGというハードにも合っていたのだが、今回は難易度が上がって軽快さが失われてしまった。ゲームギアで遊ぶのはちょっとしんどくなってしまったか。(塩田信之)

5

PC ピーシーエンジン

期待はメガテンのみ その他はイマイチな ものばかりだなあ

いきなりですが、某ゲーム機で開発をする事になりました。開発者が他社の批評書くわけにはいかないので、当分の間おさらばです。別の形でお会いしましょう。

こだわりの点数評価

- 10 …年に1本あるかないか！
- 9 …タイムワープする程熱中
- 8 …名作、買い得ソフト等々
- 7 …おっ、やるじゃんかさぁ
- 6 …まあ、こんなもんでしょ
- 5 …甘い作りが目につくぞ！
- 4 …方針がずれてるんじゃ？
- 3 …制作者にプライドがない
- 2 …販売会社にプライドなし
- 1 …味のある、クソゲーです

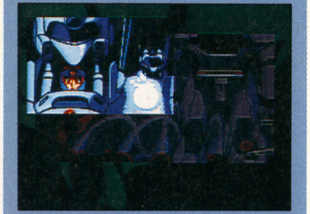


●辻猛　有辻事務所代表。何よりも技術に重きをおいた評価に定評がある。'65年4月17日生

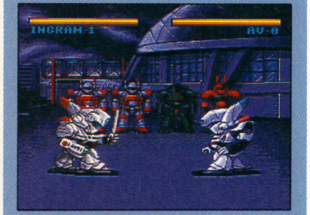
機動警察パトレイバー グリフォン編

リバーヒルソフト／9月30日／¥7200
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

アニメを中心にあらゆるメディアで大人気の『パトレイバー』のPC版。デジコミ特有の詰まることなく進むゲーム展開で、ゲームにあまり強くない原作ファンでも無理なく楽しめる。本編は原作の代表的な話ともいうべきグリフォン編を題材としたストーリーとなっている。また、本編とは別にオマケモードもいろいろと用意されている。



↑基本画面を先に進むとフルアニメ画面にチェンジ。アニメはきれいに動く



↑オマケの目玉ともいうべき「じゃんけんぽんドカーン！」チビキャラがイカス

ついにというべくして登場

原作ものの セオリーともなりつつあるデジコミ形式を、これも例に漏れずに沿っている。今さらデジコミについて書こうとしても同じことの繰り返しになるが、まず基本設定が原作を知らない人には「どうなってるの？」になってしまう。

この点がどうもおざなりになっている。ファン対象にしかなっていないというのも、それでいいものか、と考えさせられてしまう。

内容のほうだが、処理が速いし、アニメはよく動く。話の展開はスムーズにいくこの点は非常に良い。デジコミとしては楽しめる。

また、今回もオマケモードもいろいろとついているが。これだけのオマケをつけるくらいならもっと本編に力を入れられるのではなかろうか？

5

メタルエンジェル

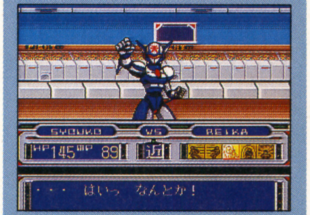
パック・イン・ビデオ／9月24日／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

『卒業』の、キャラを成長させていく部分と、格闘ものを融合させたようなソフト。

舞台は近未来の世界。各地の紛争が一段落し、平和になった世の中。この世界ではやっているものが、フルメタルバトルである。プレイヤーはコーチとなり、5人の女の子を1人前の戦士に育て上げ、世界大会で優勝するのが目的となる。



↑こういう女の子を教育するコーチとなるのである



↑バトルはコマンドで戦っていく。リアルファイトではありません

どうにもならんよ…

うむむ、こいつは困ったソフトだ。上の欄にもある通り、これは『卒業』のシステムと、格闘（とはいってても『ストII』タイプではないが）システムをマッチさせたものと言っていいだろう。普通なら、時世に乗ったアイデアなので、うまく作れば非常に良いもの（先人の作品を見ているわけだからね）となるはずなのである。

しかし、アイデアはよくても、こうテンポが悪いのでは話にならん。それに、グラフィックがイマイチなのである。このテのものはグラフィックが良くてあたりまえ。それなのに、普通の出来でしかないのだ。これでは、ただ売れ線のアイデアを盗用したと言われてもしかたがないのではなかろうか？　ま、それなりに遊べるからいいんだけどさあ……。

4

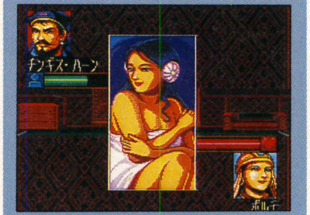
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

光栄／9月23日／¥9800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

以前に出た同盟の作品のバージョンアップ版である。パソコン版では別売りとなっていた、BGMのオーケストラ演奏を完全収録していたり、新たにビジュアルシーンを追加したり、オルドシーンに声優を起用していたりと、CD-ROMならではの工夫をしている。オリジナルバックアップのセーブくんというものもある。



↑システム自体はそう難しいものではない。力押しでもなんとかなるぐらいだ



↑オルドというのはつまりはHすること。世継ぎを作るために必要なのだ

そろそろシステム変更を

ゲームの基本自体はあいかわらずの光栄節で、ちょいと食傷気味になってきた感がある。たしかに細かな部分をみると、前作に比べてかなりのパワーアップをしているが、所詮枝葉末節にすぎない。これは『信長』や『三國志』シリーズにもいえることで、そろそろシステムの大幅な改革を行わないとユーザーにも飽きられてしまうのでは？　逆にこの慣れ親しんだシステムが良いというユーザーが多いのも事実なので難しいところではあるけど……。

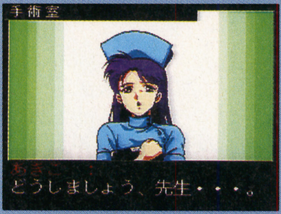
気になった箇所といえば、コマンドアイコンがぱっと見た目に何が何だかわけが分からないところだろう。コンシューマー機は文字の出力が弱いための苦肉の策とはいえ、もう少し何とかならなかったものだろうか。

6

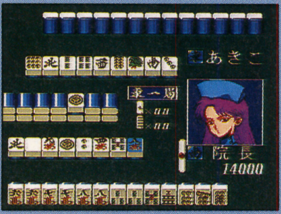
麻雀クリニックスペシャル

ナグザット／発売中／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

「ストーリーモード」と「フリー対局モード」のどちらかを選んでプレイする、2人打ち麻雀ゲームだ。「ストーリーモード」では、父親のあとを継いだ新米院長となって、看護婦から患者まで、すべて女の子ばかりの病院で次々と起こる騒動を解決していく。院内マップは好き勝手に移動できるし、対局する、しないも自由に選べる。



↑新米院長に、数降りかかる難事件。シナリオは全部で10ある



↑通常のグラフィックと同一人物とは思えない、ゲーム面のグラフィック

絵が手抜きだぞ！

このテのゲームは、グラフィックが美しくなければ存在価値を疑われるものであると私メは考えている。そしてまさに疑ってしまうソフトなわけよ、こいつが。どうみても、セルをスキャナーで取りこんでそのまま って感じの絵だし、背景も色のグラデーションばかり。もうちょっとどうにかできたんじゃないのかね？

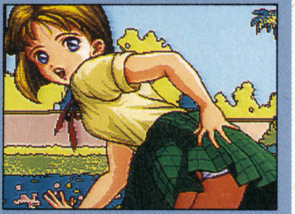
ゲーム本体の内容はアドベンチャーのようなもので、病院内の女の子と麻雀をして、勝てば情報が得られるという形式になっている。そのため、麻雀本体は1度勝てば次に進めるパターンがほとんどだ。つまり、タンヤオでもスーアンコでも結果は同じって事。最近の流行りのスタイルだが、もうちょっと役によって反応が変わったりしてもいいのに／

3

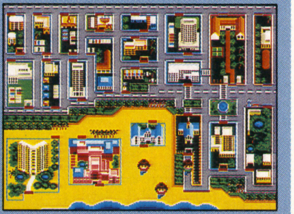
麻雀オンザビーチ

NECアベニュー／発売中／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

人気作家を起用した、2人打ち麻雀ゲーム。ストーリーのある「追跡モード」の他「対局」や「ピンナップ」と3種類のモードが楽しめる。追跡モードは、ケンカ別れした自分の彼女「静香」をさがして、アイテムを入手しながらビーチをひたすら歩き回るという単純なもの。グラフィックは、パソコンのHゲームのような2画面スクロールで見せる。



↑遊人の絵、というのはちょっとツライ。そりゃカワイイけど、ねぇ



↑フィールド面では、一度に進める距離が限られているのがうっとおしい

ほんまに遊人の絵かね？

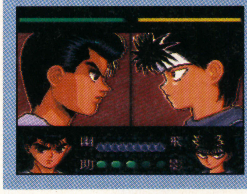
これはあきらかに遊人の絵をウリにして作られた麻雀ゲームのはずだ。しかし、ちょっと面影があるかなぁ。ぐらいのキャラばっかりなのである。いくら解像度の問題があるとはいえ、もう少し原画のイメージを忠実に再現して欲しい。まあ、遊人という人は某団体から目を付けられているヤバい作家なので、そういった意識が働いているのかも知れないけど。まあ、今回はそういう事にしときましょうか。それにしても、この背景はひどいなあ。キャラメインだからってこれはないよね。それに、パソコンのHゲームのような2画面スクロールで女の子を見せるのも、何度も同じ子に会うもんだから、途中でイライラしてきてしまった。キャンセルとか、システムを考えてくれよなあ。

3

幽☆遊☆白書 〜闇勝負!! 暗黒武術会〜

バンプレスト／9月末発売予定／¥8800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■コンティニュー：あり■1P専用

週刊少年ジャンプにて現在、大人気連載中の同名コミックをゲーム化。キャラクターが激しいバトルを展開する、ニュー格闘STG。



←ビジュアルはアニメ版スタッフが監修している

サンプル版が間にあわなかったので、今月号では紹介のみ。

『幽遊白書』といえば全部でよっつのゲーム機で発売される程の人気タイトル。

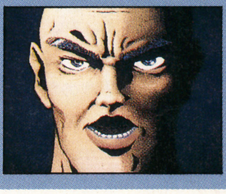
PC版の内容は画面上に立ちはだかる敵と1対1のバトルを展開する「ニュー格闘シューティングゲーム」。アニメ版スタッフが監修をてがけるビジュアルがポイント。

—

真・女神転生

アトラス／9月24日発売／¥8800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RPG■バックアップ：あり■1P専用

PCエンジンユーザー待望の大型RPGの移植作。ファン泣かせの音楽、ビジュアル等、幾つかの追加要素に注目したい。



←迫力!! ゴトウのドアップに驚け

こちらもサンプルが〆切りに間にあわず、今月号は紹介のみ。

SFC版からの追加要素はナレーション、ICBM投下後のきのこ雲等のビジュアルシーン、オリジナルキャラとそれに伴うイベントなど。

どれもがSFC版のイメージを損なわない、ツボを押さえた改良で、このPC版がある意味で「完全版」といえるかも。評価は来月号で

—

一読まるごとRPG宣言！ これでっせ！ダンナ

マッピングの幸福

何といっても、RPGにおける最大の楽しみは3Dダンジョンものでのマッピングでしょう。オートマッピング？ 違う違う、自分で細かく方眼紙に書いていくヤツの事ですよ。このマッピングをしている時ほど、幸せな時間はありませんぜ、ダンナ／

少しずつ埋っていくマップがつながったり、空白部分を埋めた時の満足感は他のジャンルのゲームでは絶対に味わえないものでしょう。そして、この幸福感を感じさせてくれたのが、『ダンジョンマスター』アミガ版だったという訳です。このゲームを入手した時、私は内容について何の情報も持っていませんでした。どれくらいの広さがあり、どんな仕掛けがあるか、どこまで深いのか、まったく解らなかったのです。しかもマニュアルや使われている言葉はすべて英語…。つまり誇張していうならば、未盗掘のピラミッドか、宝窟に初めて足を踏み入れる、もしくは今現在も実在する空白の地図を埋めて行く探検家（先日もどこかの新しい遺跡が深い森の中から発見されましたよね）などが、よく解らない文字を必死に解析しながら進んで行く…、そんな状況だったわけです。ああ、こんなに心を踊らせる状況がありましょうか？

このような楽しみを知ってしまうと、現状の日本はとっても悲しい状況といわざるを得ません。ユーザーが求めているとはいえ、過剰な情報をプレイ前に知ってしまうために、未知なるものに接した驚きと不安、解明した達成感や満足感は半減させているのですから…。まあ、そこまで感じさせてくれるRPGが少ないのも問題なんですけどね。

そんなわけで、マッピングとはこれほどハマり、至福の時を与えてくれるものはない／ と訴えたいのです。造りが良くないとダメだけどね。ただ、ダンジョンもの＝面倒くさいと考えずに、ちょこっとやってみて下さいな。絶対に楽しいからさっ。

初心会いよいよ開催 早くも任天堂の最新作 9月発売が決定したよ

任天堂の最新作『テトリスフラッシュ』が9月発売決定。が、サンプル版の到着の関係から、今月の本コーナーでは、あえて外させてもらった。ご了承を。

こだわりの点数評価

- 10 …絶対に購入する価値あり
- 9 …定価で購入して損はなし
- 8 …誰でも楽しく遊べる作品
- 7 …あと一歩のツメがほしい
- 6 …興味があるならばどうぞ
- 5 …無難に作られているが…
- 4 …基本はしっかりしている
- 3 ………購入する価値はなし
- 2 ………見るべきところはない
- 1 …………とても遊べない作品



●**佐久間亮介** ゲームはSLG以外、何でもこなす。趣味はリングスの観戦。'72年5月10日生

パチスロアドベンチャー2

ココナッツ・ジャパン／9月中旬発売／¥6900
■容量：2M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

ストーリー性を加えたパチスロ・シミュレーションの第2弾。盗まれた"幻のコイン"を取り戻すため、主人公は怪人七面相を追跡する。パチスロで一定のコインを稼ぐことで、イベント等を進展させていく。現在、実際に稼働している現役パチスロを7機種収録。ゲーム中に、パチスロの攻略本も登場し、初心者でも楽しめる設計となっている。



↑物語は、このようなグラフィック・シーンによって語られていくことになる



↑ゲーム自体のメインは、やはりパチスロ。興味がないと、ちょっと楽しめない

なぜパチスロなのだ？

パチンコならぬ、パチスロのゲームである。いま現在、実際に稼働しているパチスロを、ゲーム中に収録しているのは評価する。が、ファミコンソフトとしてのゲーム性となると、話は違う。まず思うのだが、どうしてファミコンを使ってパチスロをやらねばならないのか。麻雀ならば、ひとりでも遊べるという利点が存在する。が、パチスロは違う。ちょっと外へ出るだけで、成人ならば遊べるのだ。それにパチスロに興味を持っているのならば、ソフトを買うお金でパチンコ屋へ行けばいいと思うのだが。パチンコ屋へ入れない未成年者が、そもそもパチスロに興味を持つとも思えない。

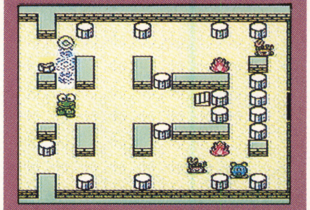
また、グラフィックも満足がいきがたい。もう少し、力を入れてほしい。

5

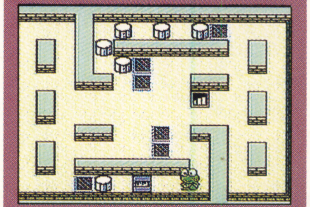
スプラッシュボム

キャラクターソフト／10月発売予定／¥4980
■容量：1M+256K■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P同時可

サンリオのキャラクター、「けろけろけろっぴ」と「けろりーぬ」が主人公のアクションゲーム。水風船を使い、フィールド上を徘徊する敵キャラをやっつけ、歩を進める。各ステージは、いくつかの部屋によって迷路が構成されており、どこかにいるボスキャラを発見し、倒せばクリアとなる。2人用では、2P同時プレイとなって展開される。



↑水風船を使って敵を倒す。『ボンバーマン』風のアクションゲームなのである



↑部屋によっては、パワーアップアイテムが落ちていることも。集めて損はなし

単なる模倣なのが残念

おなじみのサンリオ・キャラクターを題材としたゲームである。毎回、かわいいキャラクターの魅力が全面に押し出され、僕自身も好きなシリーズだ。が、今回の『スプラッシュボム』については、ちょっと不満がある。それは、ゲーム性が単なる『ボンバーマン』の模倣で終わってしまっているからだ。

各ステージは、いくつかの部屋によって迷路を構成している。この部屋が、『ボンバーマン』でのステージにあたるものとなっている。ゲームのルールもほぼ同じ。爆弾が水風船となり、その爆発に触れてもミスにならないくらいだろうか。単なる模倣ならば、誰でもできる。そこに光るオリジナリティが加えられてこそ、作品自体が輝くのだ。残念。

6

一冊まるごとRPG宣言！

俺の心も雹が降る

RPGの進化とは——

まるごと一冊RPG宣言ということで、このコラムでもRPGについて書いていく。

ここ数年間発売されているRPGは、どれもが皆、似たりよったりのゲーム・システムによって構成されている。もともとに『ウルティマ』によって広められた2DタイプのRPGが、氾濫しているのだ。が、『ウルティマ』を真似るのが悪いとはいわない。現に『ドラクエ』は、見事に原点を昇華し、独自の完成されたシステムを構築している。このように自らに取り込み、それをうまく昇華できるのであれば、他の作品を参考にするのはとても良いことであろう。

『ドラクエ』のヒットにより、数多くのRPGが発売されてきた。が、それらの大半が『ドラクエ』システムの模倣であるのは事実。こうなってくると、ユーザーとしても食傷ぎみだろう。

そこで期待をかけていたのが『聖剣伝説2』である。『ファイナルファンタジー』で常に挑戦を繰り返しているだけに、今回の『聖剣2』に搭載されているリングコマンドには興味があった。しかし——。

リングコマンドが成功したとは思えない。開発側としても、やり残しは多々あるとは思う。アイディアだけで止まってしまい、それを活かすだけのシステムが構築できていないのだ。中途半端なのである。システムが中途半端なものでは、ゲーム内容が充実するわけがない。結果として、『聖剣2』は決して秀作とはいいがたい作品となった。

既存のゲームシステムをそのまま流用するか、それともまったく新しいものに挑戦するか。選択は非常に難しい。確かに既存のものを採用していけば、安定した作品が作れる。だが、それでは大きな進化は望めない。僕は『聖剣2』が進化に挑戦した姿勢には、好感を持っている。それだけに残念でならなかったのだ。たった一度の失敗で、開拓精神を忘れてほしくない。

GB

ゲームボーイ

夏が過ぎて本数減少
今回は4本の個性的な
ソフトをお送りします

RPGの大御所『ウィザードリィ』がいよいよ登場!! その他のソフトもジャンルバラバラ、いろんなジャンルが出ます。いまいち決め手に欠けるソフトが多いかな。

こだわりの点数評価

- ⑩……超おすすめ／絶対買え!!
- ⑨……………買ってソンなし!!
- ⑧…………かなりのレベルだ／
- ⑦……水準以上じゃないかな
- ⑥………………満足できるデキ
- ⑤…………………もう少しだね
- ④……ファンならお試しあれ
- ③……これで出しちゃいます？
- ②………始めから構成し直せ／
- ①……す、すごい…。何これ？



●清野義孝　どんなソフトでも必ず長所を見つける。キャラメルママ在籍。'69年12月18日生

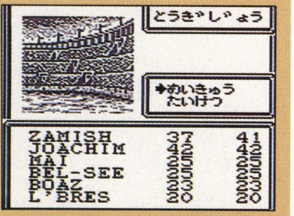
ウィザードリィ・外伝III 闇の聖典

アスキー／9月発売／¥5150
■容量：2M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

3DダンジョンRPGの老舗『ウィザードリィ』をもとに、オリジナルアレンジを加えたシリーズ第3作。呪われた王国と呼ばれる地域を舞台に、墓場・市街地・山岳地帯などさまざまなダンジョンで戦う。種族や職業の数が増え、多彩なキャラ選択が可能。魔法も僧侶系・魔法使い系のほかに、新しくアルケミスト（錬金術師）系の呪文が加えられた。



↑種族によっては、ブレスを吐いて敵を攻撃できるヤツなんてのもいるのだ



↑目玉の対戦モード。直接対戦のほかに、ダンジョンを脱出するスピードも競える

うまくパワーアップしてるぞ

１つのダンジョンを降りて（昇って）いく方式が変更されて、マップが横方向にも広がった。でも、基本的には正方形のマップがいくつかつながった形だから違和感なく遊べるぞ。種族や職業が増えたぶん、キャラ作りがタイヘンだけど、特殊能力のある種族とか、オトクな職業も増えたからいいんじゃないかな。あと凄いのは、闘技場が新設されたこと。データの「２Ｐ対戦可」っていうのを見てほしい。なんと友達のパーティーから金品を奪ったり、キャラを強奪（／）できたりする。ウィズマニアどうしでウデ比べをするのにもってこいだ。

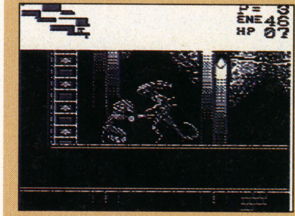
新しい要素が多いけど、見事にウィズっぽく仕上がっているので、ファンにはオススメの一本。

9

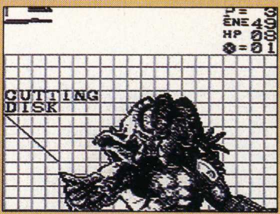
エイリアンVSプレデター

アスク講談社／9月発売予定／¥4500円※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

映画で人気を博した、2大キャラクターが戦闘するアクションゲーム。コロニー、工場、採掘現場等で構成されたステージは全部で7つ。迷路形式のフィールドを移動しながら、出現するエイリアンどもを倒し、アイテムを拾い進んでいくのだ。目的は、最終ステージで待ちかまえているエイリアンクイーンを倒すこと。リアルな構成が楽しめるぞ。



↑プレーヤーはプレデターを操作。フィールド内を移動して出口まで進め!!



↑落ちているアイテムは選択して使うことが出来る。そのステージのみで有効

キャラに頼り過ぎだ

典型的なキャラゲー。美しいグラフィックに、忠実なキャラクター、リアルに動くエイリアンなどなど、原作の部分はとてもよく再現されている。でもそれだけ。ゲームとして不親切だ。しゃがませるとしゃがんだままのキャラ、ステージが進むごとに強度を１ずつ増すだけのエイリアン、見にくくわかりづらいアイテムというように、ゲームとしての部分があまりよくできていない。それになぜエイリアンと戦っているのかも明確ではない。と、プレーする意味がよくわからないのだ。

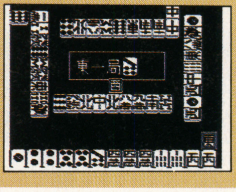
オープニングでどうして戦うのか、なぜエイリアンクイーンを倒す必要があるのかを解らせてくれると、最後まで解こうという気になるんだけどな。これじゃぁ解く気になれないなぁ。

4

ダブル役満II

バップ／9月17日発売／¥5150※
■容量：1M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

個性的な15人のキャラが登場する麻雀ゲーム。前作は2人打ちだったが今回は4人打ちに。役満対決など、ユニークな対戦もできる麻雀だ。



←パフォーマンスのない質素な画面構成がいい

対戦相手によって、それぞれ個性が違うから、メンツの選び方でゲームの楽しみがかなり変わる。ずっとセロイ役で上がれる局もあれば、いきなり『大四喜』なんぞ64000点、ダブル役満!!　の役を作られたりする。けっこうつかみ所がなくて面白い。ただゲーム自体作りが質素でパフォーマンス麻雀ではないので、実力、真面目な麻雀をしたい人向けかも知れない。

5

カルトジャンプ

バンダイ／9月発売予定／¥3800※
■容量：2M■ジャンル：クイズ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

週刊少年ジャンプに掲載されているマンガを主体に作成された、クイズゲーム。RPG要素も含まれており、問題数は約2500問と豊富だ。



←要所要所にボスキャラも存在しているのだ

単なる選択問題だけでなく、キャラクターを利用したグラフィッククイズや連想クイズなど、出題形式が変化に富んでいるな。問題も現在連載中の作品を中心に出題。もちろん、過去の人気マンガのカルトクイズも出題される。マンネリになりがちのゲームを、自分で城の中を進みながら問題を解くというRPG要素を加えたことで、解消していると思う。

5

ASCII

〈前作の3倍に広がった冒険の世界〉

●広大な地上フィールドには、森林、山脈、市街地、墓所などの拠点が点在し、冒険者を待ち受けています。

●ゲームクリア後も楽しめる、おまけダンジョンも用意しました。

〈クエスト制によるシナリオ重視の冒険〉

●宿屋や寺院などから与えられる数々のクエストによって、展開する壮大なストーリーと謎解きが続々と登場します。

〈スケールアップしたゲームシステム〉

●新たにドラコン、フェアリーなどを加え、登場する種族は全部で10種類になりました。男女の性別の選択が可能です。

●女性キャラクターでしかなれないバルキリー、楽器を奏でて、その音色を呪文のように使いこなすバードなどを加え、登場する職業は全部で12種類になりました。

●呪文体系も新たにアルケミスト系呪文が登場し、僧侶、魔法使い系と合わせて3系統合計89種類を用意しました。

●通信ケーブル、または外伝Ⅰ・Ⅱに登場するアイテム「転生の書」を使えば、外伝Ⅰ・Ⅱから外伝Ⅲへのキャラクターの転生が可能です。また外伝Ⅲから外伝Ⅲへの転送も可能です。

キャラクターの転生、転送には、通信ケーブルと本体2台と、転生の場合は外伝Ⅰ・Ⅱと外伝Ⅲのソフトが各1本、転送の場合は外伝Ⅲのソフトが2本必要です。

〈ファン待望の2種類の対戦モード〉

●ファンの要望の強かった通信ケーブルを使用したふたりでの対戦プレイを実現しました（対戦にはソフト2本が必要です）。

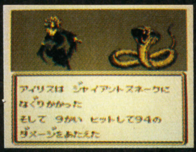
●「直接対戦モード」：プレイヤーの育てたキャラクター同士の４人対４人の直接対戦です。呪文や特殊攻撃などのバリエーションによって、レベルに関係しない、戦略的な戦闘が楽しめます。対戦に勝った場合は相手のキャラクターひとりかアイテムをもらうことができます。

●「迷宮対戦モード」：対戦用に用意された迷宮でおこないます。1P、２Ｐと２つのモードがあります。

１Ｐモード：迷宮内にランタムに配置されるモンスター４クループを５分以内に倒し、出口から脱出します。みことクリアすると残り時間に応じて経験値が手に入ります。初心者の練習用、序盤の経験値稼ぎに最適です。

２Ｐモード：プレイヤー同士の対戦です。お互いにモンスター４クループを配置し、相手側のモンスターを30分以内に倒し、出口から脱出すると残り時間に応じた経験値が手に入ります。また相手プレイヤーを見つけ出し、戦闘して勝った場合は「直接対戦モード」と同様に、相手のキャラクターひとりかアイテムをもらうことができます。


地上シーン。森の奥には何か…



モンスターとの戦闘シーン



ファン待望の対戦シーン

ゲームボーイソフト ウィザードリィ・外伝Ⅲ

'93年9月25日(土)発売



標準小売価格

¥5,150 (税込)

対戦型 1人でも遊べます

4メガROM+バッテリーバックアップRAM(256K)

この広告は立体に見えます。
より目の要領で人物の上の点がひとつになるようにしてお楽しみ下さい。



Wizardry®

ウィザードリィ・外伝Ⅲ

闇の聖典

~SCRIPTURE OF THE DARK~



Nintendo GAME BOY

早い者勝ち! お店に急げ!

ウィザードリィ外伝・Ⅲ発売記念キャンペーン

「マーフィー君を探せ!」

ウィザードリィ・外伝IIIの発売を記念して現在制作中の外伝IIIグッズを毎週300名、5週間連続で合計1,500名にドーンとプレゼント。応募方法は下の問題の答えをハガキに書いて送ってくれればOK！その週の抽選にもれたハガキは、自動的に次週の抽選に繰り越されるので、最高でチャンスは5回！つまり早く送ってくれた人の方が有利というわけ。
さあ、テクニック満載の攻略本を、フルオーケストラによる迫力サウンドのCDを、はたまた門外不出のテレホンカードやモンスターカード&イメージポスターセットを手にする幸運な冒険者は誰か？みなさんのご応募をお待ちしています。

◆問　題

ウィザードリィ・外伝IIIに登場するモンスター「マーフィーズゴースト」が出現する墓石にはどんな文章がきざまれているでしょうか。全文を正確にお答え下さい。（ヒント：彼は城から東に進んだところの墓場のどこかにいます）

◆賞　品

ウィザードリィ・外伝III	CD	100名	日本コロムビア(株)による提供
ウィザードリィ・外伝III	特製テレホンカード	300名	
ウィザードリィ・外伝III	公式ガイドブック	100名	アスキー出版局による提供
ウィザードリィ・外伝III	イメージポスター&モンスターカード(20種)セット（特製ケース入り）	1000名	

◆応募期間

93年9月25日〜10月31日（当日消印有効）

※期間中の各土曜日までの到着分をその週の抽選対象とし週単位で抽選と発送を行ないます。

◆応募方法

官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、商品購入日と「問題の答え」をはっきりと記入して、下記住所までお送りください。

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　トーシンビル
株式会社アスキー　ESD販促室「マーフィー君を探せ！」係

※応募はおひとり一枚に限ります。

◆当選の発表

当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。賞品によっては抽選の時点で発売されていないものもあります。その賞品については発売後の発送となります。また希望する賞品の指定はできませんのでご了承下さい。

ファン待望のオーケストラ・アレンジCD登場！

「ウィザードリィ・外伝III 闇の聖典」作曲・編曲　藤原いくろう
日本コロムビア(株)より10月21日発売予定!!　価格2,800円(税込)

迷宮にひそむ謎を完全解析！対戦テクニックも満載！

「ウィザードリィ・外伝III公式ガイドブック(仮称)」
月刊ファミコン通信編集部責任編集
アスキー出版局より9月24日(金)発売予定!!　予価800円(本体771円)

冒険という名の革命。

今始まるゲームボーイ新世代

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル　**株式会社アスキー**

未来のヒットゲームを作るのはキミだっ!!

ゲームデザイナー

養成講座

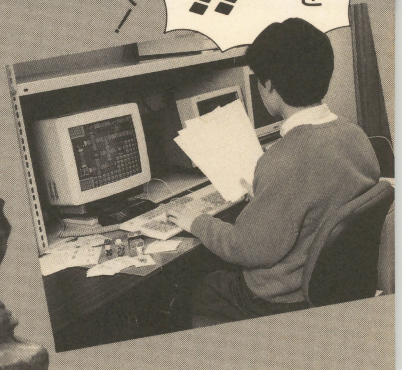
ついに誕生!
日本初の
本格的
通信スクール!!



今なら、ゲームデザイナーの案内書を

無料プレゼント!!

●このハガキを今スグポストへ!



キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1514

差出有効期間
平成7年4月
30日まで

★切手は
いりません

164-00

770

東京都中野局
私書箱105号
(杉並区高円寺南1-33-3)
東京ホビーセンター
ゲームデザイナー講座

ヒッポンスーパー(733J)

キリトリ線

ゲームデザイナーが詳しく分かる

案内書無料進呈券

●下記に必要事項をご記入ください。

名前	フリガナ	TEL		年令	
住所	フリガナ				
	フリガナ	郵便番号			

Hot Game Review

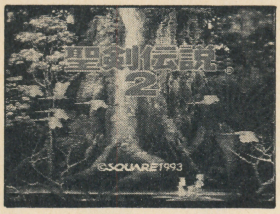
Best choice for game players

➔編集部が注目する今号のソフト達



The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI & MICHIHO ISHINO with MARIO PAINT

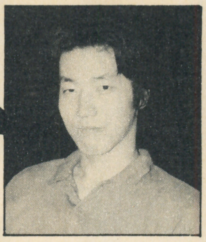
SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア／NEO…ネオ・ジオの略です。



■スクウェア■発売中■¥9800

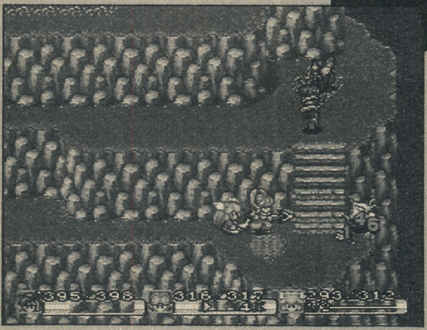
聖剣伝説2

コマンドタイプRPGとアクションRPGの要素を貪欲に取り入れてミックスさせ、「自分でキャラを操作しながら、なおかつコマンドタイプRPGのように細かく成長していくキャラクターたちの様子を楽しむ」という今までにないシステムを構築。武器や魔法が細かく成長していくなど、スクウェアお得意の成長システムも完備。美しいグラフィックとサウンドに乗せて、冒険が始まる。

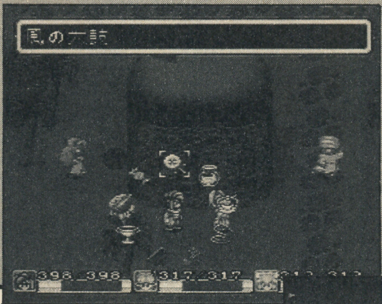


野安ゆきお

夏、台所を整理していたら、棚の奥で体力回復アイテム、「梅酒」を発見。20歳の頃に漬けた5年物だった。チビチビ飲んでたら減ってきたので、今年も4リットルほど梅酒を漬けてみた。年末あたりにはいい味になるはずなので、モックンに張り合って「梅酒友の会」を設立するつもり。現在会員募集中なのである。

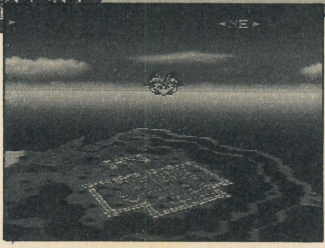


←勝手に動きまわるキャラクターたち。人間が操作しているかのようだ



●容量:16M
●ジャンル:アクションRPG
●ROM完成度:100%
●バックアップ:バッテリー
●プレイ方法:3P同時可

←ビジュアル重視のリングコマンド。コマンドを入力することが快感に変わる。素晴らしい!
↓フラミーで空を飛ぶ。意味もなく飛びまわりたくなるのよね



両ジャンルの長所が合体?

『FF』にせよ『ドラクエ』にせよ、いわゆるコマンドタイプRPGってのは、数値の変化を楽しむ理知的な娯楽ですよね。HPの残量、ダメージの大小、攻撃力や防御力、魔法によるダメージなどなど……。数字で表記されるこれらの要素が減ったり増えたりすることを楽しんでいるわけですよ。戦闘中、プレイヤーがどこにもっとも注目しているかといえば、ウインドーに表示される数値──「○○のダメージを受けた」「○○のダメージを与えた」の○○の部分であり、それによって変化していくHPの値であるわけです。

一方、『ゼルダ』に代表されるアクションRPGは、もっと感覚的な刺激を与えてくれます。攻撃力がどうだとかHPがこうだとか、いちいちパラメーターの大小を考えながらプレイする人はいません。敵の動きを読んで、うまく接近して、こちらの攻撃を叩き込む。端的に言ってしまえばそれだけどゲームですから。プレイヤーが集中しているのは相手の動き、そして自分との距離、間合い、そしてタイミングなどなど、数値とは無縁の部分なんです。

集中したり注目したりするってことは、それだけ没頭しているということだから、この両ジャンル、実はまったく違う要素でプレイヤーを引きつけているということになります。同じRPGを名乗りながらも、その実、けっこう水と油の関係なんですね。

そこで『聖剣伝説2』です。「コマンドRPG」と「アクションRPG」が合体したこのゲーム。水と油をどのように融合させているのでしょうか。

アクションRPGのように主人公を自分で操作する。残りのふたりはノンプレイヤー・キャラクターとして、コンピュータが勝手に操作し、敵と戦ってくれる。武器で攻撃するときはリアルタイムの戦いだけど、魔法やアイテムを使うときはコマンド入力方式となり、ゲーム内の時間が制止する。いやはや、両ジャンルの要素をごった煮にした豪快なゲームシステムですね。

プレイ感覚として言うなら、けっこう楽しいんですよ、これ。「勝手にアクションしてくれるノン・プレイヤー・キャラクター」って斬新じゃない。そこそこ思考ルーチンもよくって、確実に戦ってくれる。好戦的にするかどうかの設定もでき、けっこう思い通りに動いてくれるしね。ときどき地形に引っかかって動けなくなるのはご愛敬ね(ちなみにふたり同時プレイだと、このような心配はほどんどない)。

だけどね、重箱の隅をつっつくようで悪いだけど、このシステムね、かなり目に来るんですわ。通常のコマンドRPGの3倍くらい神経を使っちゃう。2~3時間ごとの休憩が必要ですね。

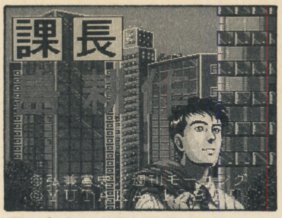
なにせアクション要素があるから、戦闘中はいつでも敵との間合いとか動きとかに集中している。にも関わらず、コマンドRPGと同じように、全員のHPが危なくないか、下段に表示される数値をこまめにチェックしつつ、なおかつ画面上に表示される「○○の技レベルが上がった」などの情報もキャッチしておかないとスムーズなレベルアップが期待できない。冒頭で説明した「両ジャンルで注目すべき要素」の両方を同時に注目していなければならないわけ。長時間プレイだと目が疲れるんだよね。

だから、1日数時間ずつ、こまめにプレイしましょう。できれば複数同時プレイのほうが、神経使う量が等分できるからなおグッド。そうやってのんびりプレイするなら、私は個人的には『FFV』よりも楽しいと思うぞ。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

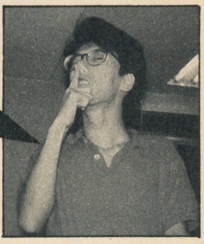
もはや固定ファンの支持を失えないため永遠のマンネリズム路線を走らざるを得ない『FFシリーズ』とは違い、好き勝手に冒険した実験作。にもかかわらず、実験作にありがちな「バランスの悪さ」みたいなものをほとんど感じさせなかったのはさすが。唯一の欠点としては、本文でも書いた通り、かなり神経を使わせすぎること。HPが少なくなってきたら、キャラそのものを赤く点滅させるとか、ピーピー音を鳴らすとかの視覚・聴覚的情報を与えてほしかったというのは、部外者のわがままなのでしょうか。(投入時間/25時間)



■ユタカ■ 9月17日発売
■¥9800

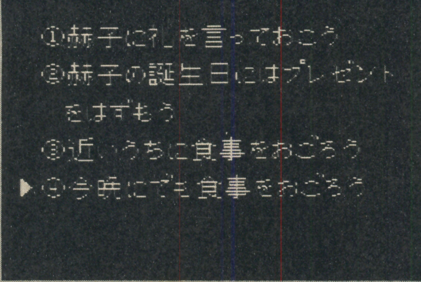
課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE

週刊モーニングに連載されていた人気コミックのゲーム化。原作のストーリーをたどりつつ、プレイヤーの選択次第でマルチな展開を見せてくれる「スーパービジネスアドベンチャー」。コミックの島耕作は“ニッポン・サラリーマン”の共感と羨望を一身に集めていたが、ゲームではそんな島耕作と“同化”するのがプレイヤーの役割。はてさて。

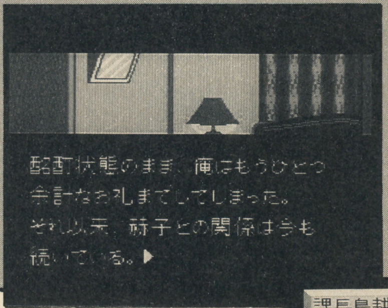


内田 聡

エルンスト・ルビッチの『生きるべきか死ぬべきか』という映画を見ました。戦中の映画にもかかわらず、古さをまったく感じさせないコメディの傑作で、見終わった後しばし感動で身動きがとれませんでした。ゲームでもそうだけど、“古くならないもの”ってとても貴重だよね。クリエイターにとっては永遠の課題だね。

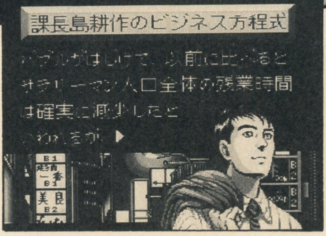


←こんな風に選択肢が現れ、選んだものにより、ストーリーがマルチに展開



- ●容量：8M
- ●ジャンル：AVG
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：1P専用

←↓演出はとてもシンプルでオトナっぽい。ストーリーの各章ではまとめのアドバイスも出てくる。一応“ビジネスアドバイス”らしいが（笑）



思った通りに選ぼうぜ

数ヵ月に1度は学生時代の友達と会う。大学や高校時代、またはサークルの友達であったりする。数年前まで僕と同じように爛れた学生生活を送っていた彼らも、今やみーんな勤め人なのだ。「サービス残業にはもう、飽きた」「いつか辞める」「合コンしよ、合コン!」。この3つは彼らが酒を飲んだときに連呼するログセだが、多少の誤差こそあれ、どの業界のサラリーマンでも、この“飽きた、辞める、オンナ”のグチ・3大原則は変わらないようだ。…なんだかなあ。

で、島耕作である。

島耕作は決して有給休暇が取れないことを嘆いたりはしない。「あのハゲバカ部長が!」などと上司を罵倒したりもしない。もちろん、エレベーターガールと合コンしよう、などと言わないというのも、いわずもがなである。

原作は実に緻密でリアリティーに富んだストーリーだったけど、主人公の島耕作の存在だけは、どうもふに落ちないものがあった。カッコよすぎる。そう、島耕作は共感と羨望をほどよく感じさせる、“いそうでいない”絶妙のサラリーマンキャラクター像なのだ。

仕事でミスをする。すると部下のOLがそれをうまくフォローしてくれて、お礼に食事に誘うついでにホテルまでいってしまう島耕作。左遷されて京都にいくと、そこにカワイイ女子社員がいる。そこでどういったわけかまたも女の子からの積極的なアプローチがあり、五重の塔をバックにやってしまう島耕作。その女の子の助力で東京本社に返り咲くと、今度は会長の愛人の娘という信じられないような女の子が部下になり、なぜかまたしてもデートに誘われてしまう島耕作。

ゲームでも、島耕作がモテるのはまったく同じである。だけど、ゲームではプレイヤーは島耕作になるわけだから、漫画を読んでいるときのような「ほう、やたらモテとるな、この主人公」といったような傍観者的な感想は抱けない。ヤルかヤラないかの選択権はプレイヤーにあるわけで、ここいらで漫画とゲームの感情移入度の格差が如実に出てくる。「くう一っ、なんでサラリーマンになっておかなかったんだ! オレは」と一瞬でも思ってしまった僕は、このゲームを作ったゲームデザイナーの術中にものの見事にはまってしまったわけです。

ゲーム中はストーリーのポイントごとに選択肢が現れ、プレイヤーの選んだ答えによって、以後の展開がガラリと変わってくる。それは産業スパイへの対処法だったり、上司への言い訳だったり、部下のOLとエッチするかしないかだったりする。選択を誤ってしまうと、シナリオを途中からやり直さなければならなかったりもするけど、違う答えを選ぶたびに違った展開が見られるのはとてもスリリングでよい。欲望のおもむくままに生きたらどうなるのか、という主題でOLとエッチしまくりゲームオーバーになっても、次にマジメ一徹の会社人間でやりなおすこともできるのである。

一応各章ごとに“上司との接し方は?”とかいったアドバイスみたいなのが出てくるけど、そんなのはどうでもよい。自分の思うままに、思い切り感情移入して遊ぶと、思いのほかアツくなる。“普段は選べないはずの選択肢”がそこにあるからだ。その“背徳の一肢”を選べる現実仮想の感覚が、ガマンガマンの現代人にはキモチよいのだ。

今度の飲み会で、友達にすすめてみようかな? これ。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

グラフィックもサウンドもとてもシンプル。見方によっては貧弱ともとれてしまうほど。でも本文に書いたように、いかに感情移入して楽しむか、というゲームなので、音も絵もあまり関係ない。島耕作の顔があまり似ていないのはモンダイがあるかとも思うけど。僕には、このそっけないほどの演出が、逆に演出過剰のゲームが多い現在では、ほっとさせてくれるような安心感があったんだけど、それはまあ、受け手によりけり、だよね。評価表には現われない部分にキモがあるソフトなのだよ。

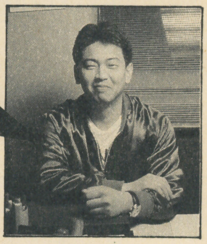
(投入時間：6時間)



■ゲームアーツ
■発売中■¥8800（税抜き）

シルフィード

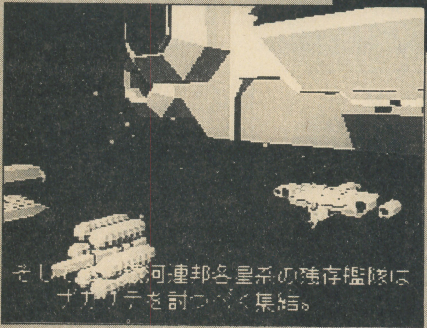
グラフィック全体をポリゴン処理し、リアルで臨場感のある3Dグラフィックを達成したシューティングゲーム。オリジナルはゲームアーツがPC88SR版で発売したパソコン用ソフトだ。視点は斜め上から上方へ流れていくもので、縦スクロールの変形である。グラフィック、特にデモ画面はすばらしく、まさしく映画と見まごうばかりの演出が取り入れられている。



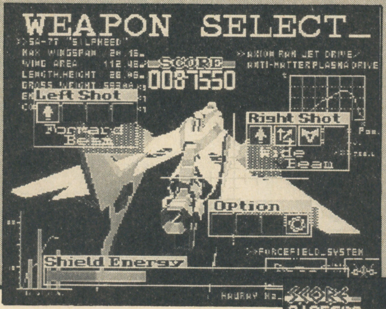
成沢大輔

疲れている。だから余計なことは書かない。以上。

……という訳で仕方がないので編集部の徳永です。でもなんでそんな疲れてんですか？「ウマだよウマ」（成沢）また競馬の本書いてんすかあ？「黙れこの野郎！」でも先月もそれでブロードウェイの方が…「わーうるさいうるさい！」

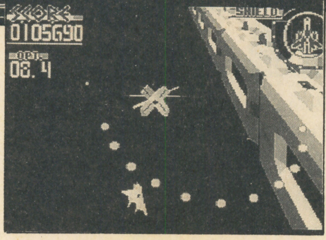


←店頭デモで思わず足を止めさせるデモ画面。さすがの美しさである



- ●メディア：CD-ROM
- ●ジャンル：シューティング
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：1P専用

←武器の組み替えはステージスタート前に行う。シンプルで、ごてごてしていないのに好感



↓ボスキャラはやけに単純で、あまり工夫がないのが気になる

ゲームの構造が問題なのである

まず、前号の評価に関して、私宛に来た読者のお便りを紹介したいと思う。匿名希望ということなので、投稿者名を伏せるとともに、長文につき文意を損なわないようにして抄録する。

「『シルフィード』はCDのソフトとしては確実に一線を画す内容であり、迫力とスピード感には圧倒された。その点をなぜもっと押し出して評価することができないのか。『シルフィード』は写実的な演出法をとったために、現在のマシン性能の限界から映画的にならざるを得なかった。対して『スターブレード』はプレイヤーの自由度を高めるためにデフォルメし、グラフィックそのものは粗くなっている。その点を踏まえないで〝呪縛〟という言葉で『シルフィード』をおとしめるのはどうかと思う。さらにポリゴンを使った制作者が表現したかったものが異なっているのに、その比較に大半を費やしているのはいかがなものだろうか」

前号の「ブロードウェイ」で、私はこのゲームの評価として7.5点をつけた。と同時に〝ポリゴンの呪縛〟という言葉を使ったのであるが、何分スペースが足りず、いかにも舌足らずになってしまった。その点に関してはおわびするとともに、この場を借りてフォローさせていただくことにする。

『シルフィード』はきわめて高い技術力によって開発されている。これは疑いようのない事実だ。メガCDの電源を入れ、ディスクを投入しスタートする。ポリゴンで描かれたゲームアーツのロゴが流れ、やがてデモ画面がはじまる。このデモにこそ技術が集約されていると言ってもよい。従来の家庭用ゲーム機の表現力を乗りこえた精緻なビジュアルであり「ゲームアーツが求めていたポリゴン像」が浮かび上がってくる。その姿勢は素直に誉め讃えられるべきだろう。

ゲームを進める。シューティングゲームとして、一定のクオリティにあることは確認できる。しかし「ゲームアーツの求めるポリゴンとはこんなものだったのか…」との疑問も頭をもたげてくるのだ。

『シルフィード』の欠点は、まさにそこにある。演出としてのポリゴンとしては間違っていないのだろう。

だが、私は〝自分が操作できない美しい画像より、自在の操作感覚とゲーム性を与えてくれる粗さ〟に軍配を上げたいと思う。はじめにグラフィックありき、ではなく、ゲーム性こそそのゲームを評価しうる最大のポイントに他ならないのだと考えている。

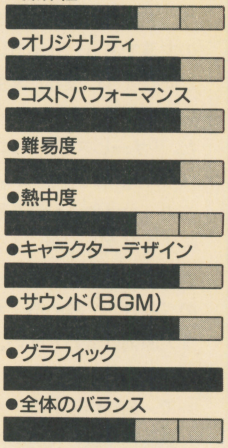
なぜあれだけの技術力がありながら『シルフィード』という自社が7年以上前に作ったソフトをベースにしたシューティングになってしまうのか？

はっきりいう。『シルフィード』は既存の演出法を拡大しただけの単調なシューティングであり、一時的な注目を集めることはできても長期にわたってメガCDの牽引役となるには役不足である。一部の寝ぼけたレビュワーが「すごいすごい」を連発していたが、その先に何があるというのだ？　私には技術屋の自慢げな表情しか見えない。

映画的な演出も結構だ。一見だけの価値も認める。しかし、ゲームを標榜するからには、ゲームを作ってほしい。システムを基準に考えてほしい。

なまじすぐれた技術があるだけに、すぐれたプランナーとプロデューサー不在という構造的な欠陥が浮かび上がる。これは多くのゲームに見られる現象ではあるが、『シルフィード』は皮肉にもそのことを改めて教えてくれたソフトとして記憶されることであろう。

評価表



- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド（BGM）
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

点数の字面から見ればしかるべきソフトではある。しかし、ここに持続性という言葉が入るとどうだろうか。デモ画面にせよゲームにせよ、飽きの早いタイプであることには間違いないだろう。その意味で〝面白くはあるが、深みのないソフト〟という位置付けをしたい。　今、ゲームアーツ

今、ゲームアーツに求められているのは、自社の技術力をひけらかすことより、その技術力をこうして使いましたという応用例である。そこがはっきりした時、ゲームアーツは一流ソフトハウスの道を進むことだろう。

（投入時間／6時間）

USERS'EYES

ユーザーズアイ

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

今月はRPG特集号っちゅうことで、この2本で仕上げてみました。ときに、SFCのタイトルがないのも久し振りだなあ。

PC 天外魔境 風雲カブキ伝

一冊まるごとRPG宣言！

●ハドソン●￥7800(税抜き)●RPG

文・愛知県 あすたろーて(24歳)

「待たせたね皆の衆、やっと俺様が主役だぜ。」でもカブキ、本当に満足してる？

「カブキ伝はキャラクターゲームとしての要素がものすごく強い」とは、広井王子氏の言葉である。

一般にキャラクターゲームというと、他メディアで人気のキャラで作られることが多いが、カブキはアニメ出身でもなく、漫画出身でもない。ゲーム出身の異色キャラクターだ。

ゲームで生まれたキャラのファンは、当然ゲーム好きだから、『カブキ伝』、セールス面ではどう転んでも悪くないと思う。

が、果たして成功作と言えるだろうか。

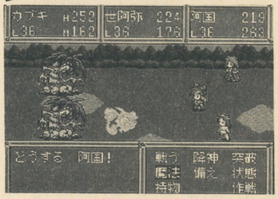
私がプレイしてまず思ったのは、カブキのイメージが、自分の想像とかなり違っていたということだ。これはとても恐い事だと思う。

アニメのキャラなら、もう既に性格が完成されており、ゲームによってイメージの変化はあまりない。比べて、『天外II』において名脇役であったカブキの性格は、確かにはっきりしていたが、まだ想像の余地は多分にあった。

今回の『カブキ伝』で、カブキが自分の想像通りであったと思う人が、一体どれほどいるだろう。裏切られた人も多いのでは。

ストーリー的にも弱い点がある。カブキはどちらかといえば、女の子受けするキャラクターであるから、主人公カブキが、女性救出の目的で息巻いても、プレイヤーはしらけてしまうのだ。下手をすれば、先に進もうという意欲が萎えてしまう。カブキが、「俺の女ー！」と叫べば叫ぶほど、「勝手にすれば」と思えてくるのだ。男性プレイヤーじゃ始めからしらける設定だし。

卍丸は地味だと言われるが、プレイヤーを引っ張って行くには適していた。卍丸の



→『カブキ』の投稿は多いけど、イマイチって反応も目立つ。特に戦闘場面とか

おかげでカブキは輝いていたが、『カブキ伝』では彼の光が強過ぎて、他のキャラが影になってしまった。かといってカブキが魅力的だったかというと疑問である。

主人公に無理矢理収められて、カブキは熱くなり過ぎた。いい加減で、どうしようもない中で、時折見せる正義感が何とも言えず魅力的だったのに、正義感だけ暴走させられて、破天荒な部分が影を潜めてしまったように思える。良くあるタイプの主人公に近くなってしまったのは残念だ。

いっそデジコミにしたほうが、彼の持ち味が生かされたかも知れないね。カブキは、きっと、人に動かされるのは嫌いだよ。

私の評価表

サウンド	A
キャラクター	B
イベントシーン	B
戦闘シーン	C
熱中度	B
完成度	A

総合点 85

選評 「ジパング通信」に送られてくる投稿でも、圧倒的多数を占める女性ファン。うーん、でも「イメージが違う」かー。ファン心理ってムツカシイものねえ。

GB ゼルダの伝説 夢をみる島

一冊まるごとRPG宣言！

●任天堂●￥3900(税込み)●アクションRPG

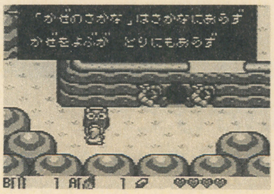
文・大阪府 偽善者(15歳)

全て「風の魚」の目覚めが答えてくれる……謎が謎を呼ぶ『ゼルダの伝説　夢をみる島』

♬この度リンクが着いたのは、どこかの海の変な島、こいつは夢か幻か、島からぜんぜんでられない……どうしよう♬

このCMで言われていたとおり、今回は不思議なコホリント島で主人公が島の謎を解きながら冒険するのだ。まあ、あらすじはこれくらいにしてと…。

さて、このゲームの感想であるが、私はGAME BOYを甘く見ていたと、実感した。そして、GBの素晴らしさを感じた。『ゼルダの伝説　夢をみる島』は、それ程までによかった。具体的には、まず今までどおりに謎を解く快感が引き継がれている。しかも、SFC版よりもチョット難しいので、やりがいは十分である。だから用意されている謎は大変多い。しかし、謎が多いのにストーリーは決して暗くはない。それは個性豊かなキャラクター達の存在のためである。今回はキャラクター達がSFCと変わらないぐらいたくさんおり（例えば陽気な？うるりらじいさん、歌ばかり歌っているマリン、何も知らないらしいのにヒントをくれる子供達など）それぞれが主人公を何らかの形で助けたり、主人公に深く関わってくる。また彼等の中には任天堂の他のゲームに出てくる人物（例えばシムシティーで喜怒哀楽の激しかったDr.ライト、マリオ3で苦労したワンワンなど）がキチンと主人公に関係してくる。また、音楽も、いつも通りの場所に合った良い音楽だ。BOSSモンスターも画面狭しと暴れてくれる。しかし、このゲームはアイテムを取り替えるのが面倒である。しかも、BOSSとの戦闘で焦っている時などでは、間違えることもしばしばある。だが、『ゼルダの伝説　夢をみる島』は謎を解く快感が、面白



→うるりらじいさんやフクロウなどの情報源を活用すれば自力で解けるはず！

いので許してしまおう。

つまり、『ゼルダの伝説　夢をみる島』は「謎を解く」ことが重要なのである。この頃のRPGは、やたらストーリーや画面にこだわり過ぎている。ストーリーが進めば勝手に分かる謎ではなく、自分が試行錯誤して解く謎のほうが「謎を解く快感」を深く味わえられるのだ。当然、攻略本なんてものは必要ない。ヒントは全部「夢をみる島」のどこかにある。そして、最後の謎を解いたとき、あなたは「夢をみる島」の真実を知ることになるだろう。

私は、この『ゼルダの伝説　夢をみる島』の奥の深さを思い知った。

私の評価表

ストーリー	A
謎解き度	A
BGM	A
操作性	B
グラフィック	B
満足度	A

総合点 91

選評 確かに、「謎を解く快感」、それに尽きるよね。今号の攻略記事もいよいよ詰まった時だけ開こう。関係ないけど、この人のペンネームどうにかしてよう。

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×2行、③自分で選んだ6項目についてABCの3段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。採用者には謝礼品を差し上げます。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 Hippon Super／編集部ユーザーズアイ係まで。

サリーのスクリーン切って9m

因オウ。私信デスガ、Duo−Rヲ購入致シマシタ。……遊ベルげーむヲ誰カ教エテ下サーイ。今月ハ、外人デイッテミマースデス。

❋ところで、ヒッポンて売れているんですか？　私がいつも買っている本屋には5、6冊しか置いてないし……。サリーさん、本当のところを……。

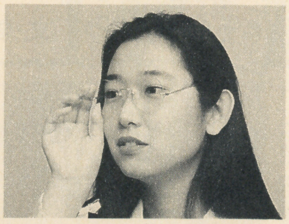
（埼玉県　ラインハット王子　14歳）

因オウ。……バカ売レノ予定デース。公称10部。……マイガッ。

❋おい！　結城さな！　ヒッポンを読んでいる限り、みーんな友達じゃなかったのかっ!?　おりおフィアットさん、ちょっとかわいそうー。

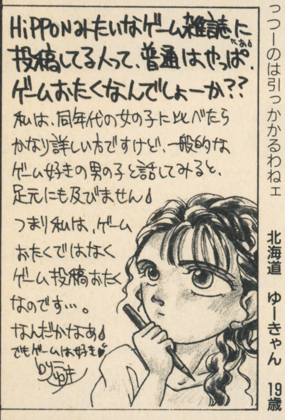
（郵便番号422　匿名希望）

因オウ。思イ起コセバ2年前。怒リノ坂本一生ミタイナー。オウ。じゅりあなぎゃるニナッテシマッタトコロデ次号マデあでゅー。



これは桑江山カリ。　1点

Reader's FREE TALK



㋚いやー、そんな事はないでしょ。でも「ヒッポンみたいな」っつーのは引っかかるわねェ　北海道　ゆーきゃん　19歳

因寒いわねー。今8月なのに、寒いわ。恐るべしエルニーニョ現象。でも9月が異常に暑かったら、この原稿の立場は一体……。今月もレッツラ・ドン㋚

❋始めのお言葉。

「埼玉県を見たら大沢洋介と思え。」それでは今日も怪しいFREE TALK REMIXをお楽しみ下さい。

（千葉県　毛利礼智）

因そう言えば、最近見ないわねえ。対決を申し込んでる輩が2人もいるというのに。連絡しちくりー。㋚

❋最近思うこと。

①ゲームもアニメもキャラクターのコスチュームがダサイ。

②いーかげんに中世の世界をモデルにしたRPGは卒業できんもんだろうか？　剣や鎧を脱ぎ捨てた新しいタイプを作ってみようとは思わんのだろうか？

③『ドラクエV』の主人公のグラフィック、格好悪い。鳥山さんのイラストがもう、台無しっ！

（岐阜県　松浦鯨　18歳）

❋どこからか『こち亀』の格闘アクション（対戦モノでも可）が出ないかなあ。タイトルは『両さんのファイナルファイト　下町は今日もにぎやかです』だ。でも部長は倒せない。他に『中川圭一のゼロヨンチャンプ　車種は総勢5万台』、『超両津』制作希望。

（愛知県　STELLA）

因最近、ゲームがつまらないと言う意見続発。多数の意見求む。㋐

❋『ダークロード』が読者のほしいソフトベスト10からついに消えてしまった。これは硬派な読者が離れていった事を意味するのでは……。もっとがんばれデータイースト!!　硬派のみんなが待っているぞ！

（秋田県　筆ペン忍者が斬る！　17歳）

因それにしてもあんた随分失礼な事書くわね。で・も。……待っていればイイことあるかもよ♥　ウキキ。㋚

❋あの一、男が女になる為の性転換の手術ってどんな所で、どーやってやるんですか？　ナゾがいっぱい♪

（鹿児島県　ごま油ピエール　16歳）

因あたくしの旧友「エミリーちゃん」に聞いてみたところ。「パリでちょんぎってきたのヨ。パリよ、パ・リ。昔はモロッコとかだったわ。値段？　まー、アレ切って、穴つけて、注射打って……そうねえ。400万ぐらいかしら。そんな事聞いてどうすんのヨ。取材？　お店に来てヨ。なあに？　読者は10代？　んまー。」所詮こんなモンよ……。㋚

❋映画とは、マリオも出世したもんだ。なにしろ昔はピンの箱詰め工場でコキ使われていたんだから。しょっちゅう箱を落としちゃ、上司に叱られていたんですよ……。嗚呼、懐かしのゲームウォッチ。マルチ画面がウリでした。

（奈良県　かぼちゃん）



㋚んげっ。……肉球までついてんの？　コレ。怪しいわ。キノコかあ。キノコと言えば幻覚性キノコよねー。でも嫌よ。コレ。粉まき散らして走りそうだから　埼玉県　界魔鏡

因『ドンキーコング』の樽工場じゃなくってピン？　うろ覚え。㋐

❋7月4日の「スーパージョッキー」の熱湯コマーシャルに宝島編集部の藪下さんが出ていた。まさか今度はヒッポンから三橋さんやサリーさんが出たりしないかと心配で心配で……。

（栃木県　SYLPH　14歳）

因げ。冗談やめてよ。金風呂なら浸かってやってもいいわ。㋚

藪いや、冗談じゃなく熱かったんですよ。嫁募集中。（宝島編集部　藪下）

❋ソフトレヴューで1点をつけられたソフトってあるんですか？

（福岡県　吟楽　15歳）

因某辛口レヴュアーさん（2名）が、マイナス10点なんていうのを出した事もあったわ。ソフト名は内緒。㋚

因おー？　すればー？　みさえー。㋐

因次号でまたお会いしましょう。サイナラ、サイナラ、サイナラ。㋚

DESK TOP

因8月21日、晴海に行ってジャネット・ケイを見たわ。……のつもり。だってまだ20日なんだもーん。握手も。……のつもり。（サリー）

また1人、夢を追いかけて……

❋「ファミコンスペースワールド」の記事を読みました。う～ん、楽しみだなあ『スト2』。えっ？　もちろん『いただきストリート2』の事よ♥　うぷぷ。ところでっ！　話は変わりますが……。私は『ダービースタリオン』をやって、初めて馬券を当てる事以外の競馬の「楽しさ」を知りました。そんでもって、その勢いでつい「一口馬主」なるものに、応募してしまいました。要するに共同購入なんですけどね。調教はできないけど、名付けに参加する事はできるようなので、楽しみ♥　下手すりゃ50万円ぐらいが「パァ」になってしまいますが、そこはそれ。夢の代金として。馬の写真を眺めながらうっとり過ごす毎日です。なんとか、未出走や未勝利で終わらぬよう、それだけを祈っております。

（島根県　それは禁句　28歳）

因す、すごい！　よく北海道なんかでは、「ラベンダー畑の1画主」なーんてモノはあるけど、まあ、夢のお買い物でうらやましいワ。そうねえ。名前は、絶対「ひでまる」よ。強そうな名前だわ。㋚

おたよりはすべてここ　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 HiPPON SUPER！編集部「FREE TALK REMIX」の係まで。掲載者には特製テレカ！

今月のお題目 なぜこの業界に入ったか？

早いもので僕がこの業界に入ってから2年の月日が過ぎました。まさか一介のユーザーがメーカーでお仕事ができるなんて誰が想像したでしょうか。いや、できない（反語）。

2年前のある日、ヒッポンを何気なく読んでいると、突然目に飛び込んできた衝撃のお知らせ。

「カプコン社員募集！」

これだ！　当時専門学校の卒業を間近に、まだ就職が決まっていなかった僕は、まさにワラにもすがる思いでハガキを出したのでありました。

フッ……今となっては全ていい思い出ですなあ……。

（カプコン　広告宣伝部　船津歩）

Maker's FREE TALK

囚「業界＝狭き門」と唱われたのは何時の事。「女の子だってゼームに携わる仕事をしたい！」can. an. 今月は、「なぜ業界に入ったか？」で貴方の今後の就職のきっかけにお役に立てれば幸いだと思ってるサリーなワケ。㋚

❋プータローしていた時、友達に誘われてデバッガーとしてバイトで入りました。半年したある日、上司に「お前ゲーム上手いから正社員になれよ！」と、言われ入社する事に。ま、あの頃はとにかくゲームが作りたかったので2つ返事で入っちゃいましたよ。（在勤2.5年）

（サミー工業　宣伝企画課　竹中）

❋ここだけの話。動機は『某絶○無敵ラ○ジンオー』のスポンサーだったからだったりする（笑）。　（在勤？年）

（トミー　新規事業部　M）

❋漫画家になりたくて上京したものの、うまく行かず生活苦になってしまったある日の事。アルバイト情報誌をなにげなく見ていると、テクノスの広告が目に飛び込んで来ました。「発想や思考の面に関しては漫画のいい勉強になるかも。」そんな軽い気持ちでグラフィックのバイトから始め、いつのまにか社員に選ばれてしまいました。入社してからもう1年が過ぎ、今では自分の意見したものが微力ながらも役に立てるようになり、日に日に自信を付けさせてもらっています。（在勤1年）

（テクノスジャパン　開発部　中村）

❋思い起こせばあれは17の夏でした。畳の部屋にパソコンが2台……まだCPUも8bitの頃でした。それから10年。今や1万円で買える機械まで16bitです。時の流れは早いものです。私がこの業界に入った理由……それは運命であったと言えるのではないでしょうか。大学を8年かけて卒業したあと、就職も決まり、入社日を前日に控えて「やっぱり就職やめます」と言って、灰皿でなぐられそうになったのも運命。いつまで続くかわからないこのゲーム業界人生。まあ、運命の一言ですね。（在勤？年）

（BPS　松方）

❋デザイン学校を卒業。家から近くて、面白そうな事をやっているみたいなので、作品を持って行ってみた。……なぜか入社してしまった。（在勤？年）

（マイクロキャビン　匿名希望）

囚ちなみにマイクロキャビンさんは三重県に。意外に、地方は有名なメーカーさんが多いワケなのよ。㋚

❋私は転職組で、以前は旅行会社に勤めていました。色々な事情で再就職する事になり、求人情報誌で探していました。ジッと机に向かって仕事をしている事務職よりも、バリバリとやりがいのある仕事を求めていた私は、このゲーム業界にとても興味を感じました。面接を受けに行った時に、とても社員の方の印象が良く、またパワーを感じ、この会社に入りたいと思いました。でも実際私は、ゲームの知識が全くなかった為、内定をもらえるかどうかがとても不安でしたが、私のやる気をかって下さってか、入社する事ができました。今では広報担当になり、忙しい毎日ですが、とても楽しく仕事をしています!!（在勤4ヵ月）

（ココナッツジャパン　広報　砂岡）

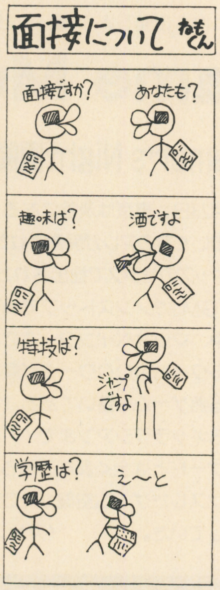
囚いやー、最後は女の子の話で締めて、と。この夏、内定をもらい損ねた君／ホレ、君だ！　君！　今からでも遅くなーい！　当たって砕けろ、死んでもともと。神風魂なワケよ!!（サリー）

囚よかったよかった夏休みが終わったおかげですっかり歩き易くなったありがとう。お邪魔なお子様はお学校に行っておけ!!（アサノ）

基本的に人材大募集！

●編集部ではただ今、アルバイター君を募集。都内在住で通勤1時間以内、18歳以上の健康な男女／委細面談。履歴書（写真付き）、自己PR、「私とヒッポン」（800字程度）の3点を同封し、「アルバイト募集」係まで。

●イラストレーターとライターも随時募集中。作品と履歴書同封の事。キャリアに応じて優遇いたします。書類選考にパスした方は、編集部より面接の日時を電話にてお知らせいたします。尚、電話でのお問い合わせは御遠慮願います。





㋚先日はエロ本、どうもありがとう♥（6月号参照）「今度SMスナイパーとかさぶなんか送ってくれたら、アタシ感激!!」……なんでエミリーちゃんが　埼玉県　NICO



ゲーム業界裁き人：けつかいろふ先生にお便りを出そう！　返事は……秘密。

ゲーム音楽論　序説

前論①　ゲーム音楽≠BGM

くたびれた価値観と固定観念を捨てろ!

所詮娯楽、所詮商品、という割り切りが、表現の衰退を進める。売り手のレベルでこういう認識が行き渡ってしまうと、もはや作り手はその意志に関わらずがんじがらめにされてしまい、身動きが取れない。これは産業として巨大であればあるほど顕著な傾向である。映画しかり、コミックしかり。そして「優秀な商品」だけが突出し、市場を単色に染めていくのである。

この話とゲーム音楽に何の関係があるのか？　大ありである。商品のパーツとして製作され、組み立てられるゲーム音楽は、単なるＢＧＭにしかなり得ない。いや、それはそれでいい。ＢＧＭとして優秀なものだってある。しかし、私たち(イシノ&アサノ）がわざわざゲーム音楽というものに注目し、取り上げるのは、それが単なるＢＧＭに終わらない可能性と魅力を持っていると確信しているからである。タイトルに「テクノ」と銘打っているのもそのあたりに関係があるし、また、はっきりいって私たちは音楽に不自由してはいない。自分なりにアンテナを張って情報を収集し、自分の愛する音に囲まれて暮らしている。快適な音に身を任せるためだけに、ＢＧＭレベルの音楽に頼る必要などないのだ。

ゲームは一種の総合メディア。今まで、その「音」は、不当に軽んじられてきた。そう、ゲーム音楽は単なる音楽ではない。そして、ゲームのＢＧＭという機能に終始するものでもない。あくまで、ゲームを形作るものの一部として、有機的にゲームに関わっている存在なのである。まずそこから出発しよう。■イシノ■

In a Techno Room
テクノの部屋

最近活気がなかったので、いきなりだがリニューアルする。私たちは本質を語りたい。要するに、好き勝手やらしてもらうぞ、ということだ。ま、チャートとお便りコーナーくらいは残すので、投稿は引き続きひきうける。

ROOM No.2

アサノの音色フリーク・ショウ

テクノとは、音楽を一旦バラしてから、ある手掛りをもとに組み立て直す作業に他ならない。その手掛りとは音色やアレンジやその他いろいろ作家によって異なるしひょっとすると媒体って事もある。楽曲がゲーム機の音源に落ちて来た時にテクノと化す事だってあるって事だ。で、次回以降ゲーム機の音源と音色の特徴や、テクノ臭いゲーム音楽の話を展開したい。効果音だって音楽(テクノ)なんだからさ!!

投稿受付　ああキ○チガイ

念を押しておくが、○は「キ」であり、「聞き違い」である。まあ怒るな。ゲーム中の音楽が何に似てるとか、効果音やボイスが別の意味に聞き取れるとか、そういうやつだ。応募を待つ。例）「ワールドヒーローズ2」で、キッドの「シャークナックル」が「コバンザメ」に、ラスプーチンの「サンダーボール」は、「粗大ゴミ」に聞こえるぞ。(イシノ)

Game Music Topics

●Gamer's Night開催!

去る7月23日、東京は渋谷にあるクラブ円山にてあのアレが開催された。クラブキッズのセンスで抽出された、「踊れるGM」がノンストップで鳴り続ける中、マリオペインター達によるリアルタイムのCGワークが展開する。当然ゲームも置いてある。(ストII'からギャラクシアンまで！）家やアーケードとは全く異なる恐ろしくトランスしたゲーム空間がそこには出現していた。　(アサノ)

●葉山氏新作始動!!

『超兄貴』のサントラで一躍スターダムにのし上がった葉山宏治氏が、いよいよ新アルバムの制作に入った！　9月4日からレコーディング開始。詳しい内容はまだナイショだそうだが、前作の路線は残しつつ、よりパワーアップしたものになることは確実な情勢。「電撃'93」のライブを見に行ったキミに新作のヒント。オープニングビデオの曲が新作には入ってるらしいぞ。「盤石のビート」の再来を待て!!

Newdisc／今月の新譜

今月のイチ押し



スーパーマリオ コンパクト・ディスコ

アルファレコード
ALCB-829 ¥2800

シーケンサーのデータをちょいといじっただけのものがリミックスとして罷り通るゲーム音楽業界にあって、このアルバムは、誠実かつ身軽である。ゲームの磁場に捕らわれることなく、リスナーも共に身軽であってほしい。「マリオで踊る」。実にイカしたテーマではないか。

聖剣伝説2 オリジナルサウンドヴァージョン
NTT出版　N25D-019　¥2500
究極のクオリティで迫る全44曲完全収録。聖剣伝説2のCDアルバムが早くも登場。

マッスルボマー
ポニーキャニオン　G.S.M CAPCOM7
カプコンの最新話題作を取り上げた、GSM 1500シリーズの最新版。Qサウンド採用。

Falcom Vocal Collection III
キング KICA-1129　¥3000
風の伝説ザナドゥ、ぽっぷるメイルを目玉としたボーカルコレクション第3弾。

コナミ・アミューズメントサウンズ'93夏
キング KICA-7616~7(2枚組)　¥3200
コナミのシリーズもの最新版。今回も2毎組で、曲目たっぷり。贅沢に迫る。

ソードワールド全曲集
データムポリスター DPCX-5012　¥2400
ＳＦＣ版の発売に合わせ、ゲームオリジナル音源を中心とした全曲集リリース!

仁義なき兄貴
葉山宏治/NECアベニュー NADL-1061 ¥1200
4月27日LIVEより、魂の兄貴コールとSexy Dynamiteを収録したスペシャルCD。

Techno

テクノの部屋へのお手紙は!!
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
ヒッポンスーパー編集部「テクノの部屋」係



■イシノ■
睡眠不足で脳味噌トロトロ。おかげでヘンな曲が出来た。今度のライブでやろうっと。



■アサノ■
タレ流しＢＧＭなら止めちゃえば？って所から仕切り直しました。今月からは。

風雲！SLG城

少々力の落ち気味なSLGソフト群だが、秋から冬にかけて大作が次々に発表・発売されるという情報が城主の耳に入ってきている。領民よ、立ち上がる時に備え、十分に睡眠を取り、鋭気を養うのだ。体を壊すなどもってのほかだぞ。

SLG城々主／猪野清秀

優秀教師よりウケる教師になろう.／～『卒業』のちょっと変わった遊び方

グラフィックなどから一見イロモノに見られがちだが、実はゲーム性もかなり高い生徒育成SLG『卒業』(PCエンジン用、NECアベニュー)。パソコン版からのベタ移植に留まらず、CDから声優の声を流したり、イベントを追加するなど改良点も多い。SLGファンならもちろんのこと、パソコン版のユーザーにも必見のソフトに仕上がってるのだ(何を隠そう、城主も発売日当日に買ってしまった)。

さて、この注目作『卒業』だが、本来の目的は五人の生徒の学力を高め、無事に一流大学に進学させることにある。しかし単にこの目的だけを目指してプレイしたのでは『卒業』の真の面白さは半分も分からない。そこで今回のSLG城では、一風変わった『卒業』の遊び方を追求してみたのである。



↑オープニングでは生徒のプロフィールが。彼女らが進学できるかはプレイヤー次第なのだ

1 生徒とのカラオケを血ヘドが出るまで楽しもう

PCエンジン版『卒業』だけのイベントの一つに「カラオケ」がある。ある一定の条件を満たすと画面がカラオケハウスに変わり、生徒たちの得意な曲を、生徒達と一緒に歌うことができるのだ。

ただし「カラオケ」モードは条件が難しく、何度かプレイしないとその存在すら気が付かないだろう。いつでもビデオに撮れるように用意しておき、モードに突入したら録画し、声が枯れるまで歌いまくろう。ソラで歌えるようになれば完璧だぞ。



←高城がカラオケハウスにいたぞ。カラオケを楽しもう

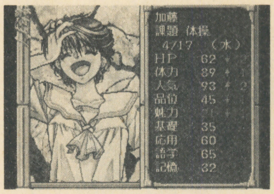


→曲と共に歌詞もちゃんと表示される。歌いまくるのだ！

2 生徒全員と仲良くなろう(ケンカしよう…etc.)

生徒のパラメータの中に「人気度」というのがある。これは、各生徒と先生(＝プレイヤー)との親密度を表している。この値が高ければ学習の効果も上がるし、グラフィックもニコニコ顔になるのだ。多少無茶かもしれないが、全員の人気度を最大限に上げてみよう。この値が高いとエンディングでプレイヤーと結婚する可能性もある。場合によっては、五重婚なんてのも不可能ではないぞ。

逆に、すべての生徒から嫌われるのも面白い。人気度が低いと授業をサボられることもしばしばだが、逆境の中で真の教育を貫くのだ。

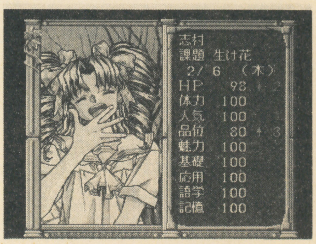


←人気度が高いと生徒は微笑みを浮かべてくれる。嬉しいなぁ

3 一人の生徒に愛情のすべてをそそぎこもう

自分の好みの生徒一人だけに気を配り、他の生徒にはいっさい手をかけないのがこの遊び方。選んだ生徒はハイパーキャラになり、「一流大学への入学」か、「先生との結婚」になるのはほぼ間違い無い。

だが他の生徒がどういう結果をたどるのか、それもまた楽しみである。退学者が最低でも一人は出るのは覚悟しなければならないが……



↑志村に愛を注ぎ、彼女は素晴らしい生徒になった。これなら一流大学も夢じゃない!?



↑プレイヤーのお嫁さんになることも。好きな生徒との結婚を目指し、愛情をそそぐのだ

城主様のお言葉なのだ！

8月号の「戦国ゲーム支持集団」の件だが、改めて結成希望の手紙が送られてきた。もちろん今度はちゃんと名前と住所も書いてあったぞ(**福岡県・安森順一**)。まずはほめてつかわす。

諸事情からいま現在は布教を許すわけにはいかないが、戦国野郎の熱い想いは城主にも十分に理解できた。今後も戦国ゲームを愛し、SLG城に投稿してほしい。できるだけ考慮したページ構成をするつもりだ。

さて、SLG城では以下のコーナーについて投稿を募集しているぞ。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」

移植して欲しいパソコンゲームを葉書に書いて送ろう。どんなパソコンSLGがあるのか分からない人のために、「城主が移植希望するSLG一覧表」の掲載計画アリ。リクエスト数次第で実現するぞ。また、移植が決定されているものは対象外ということにも注意。

(2)「私だけが知っている」

裏技、テクニック、逸話などを投稿で披露してほしい。

(3)「SLGフリートーク」

SLGに関連のあるフリートークなら何でもアリ。イラストもどんどん募集しているよん。

(4)「SLG・Q&A」

城主や他の領民の助けを借りて、難しいSLGをクリアしよう。攻略や解説のリクエストもこちらへどうぞ。

(5)「マイナー英雄列伝」

普段表舞台に立つことの無い英雄たちを、城主にリクエストして紹介させよう。どんな時代の人でもOKだ。

宛先は右に。葉書の重さで地盤沈下を起こすほどの投稿を待っているぞ。



←千葉県・グングニる

●連載第17回

ドント・ウォーリー内田の 海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ THE GAME MAGAZINE FROM OVER SEAS



新聞じゃ円が何銭上がった下がったで毎日大騒ぎしているけど、今や1ドル100円時代。アメリカじゃスーパーNESソフトは$50前後で売られているので、円換算すると約5000円てとこ。スーパーNES本体だって1万円かそこら。あな、うらやまし。

ゲーム業界は今やムテキの好調産業。毎年の増収増益は当たり前だし、株を上場しようものなら空前絶後の高値をつけてしまう。そんなワケか、甘い樹液に殺到するカナブンじゃないけど、ここのところ新しいゲーム雑誌の創刊が目につく。僕ら読者にとっては、雑誌の数は多い方が賑やかで楽しいけどね。

でも、ゲームが絶好調なのはアチラでも同じ。クリントンさんのところの期待のホープを見てみよう。



←家庭用ゲーム総合誌『ダイハードゲームファン』オールカラー100ページで約500円なり

〝しぶとい奴ら〟で、ダイ・ハード

専門誌、総合誌を問わず、日本以上にゲーム誌の数が多いアメリカ。元々ＩＢＭ－ＰＣのパソコンゲームの人気は高かったお国柄なので、それらの専門誌やジャンルを跨いだ複合誌を合わせると、数えるのがウンザリするくらいある。

で、ハードの発売時期をみると分かるけど、ゲームの世界では、日本よりワンテンポズレるのがアメリカ。Ｓ－ＮＥＳやセガＣＤも、発売は日本での発売から約１年後だった。

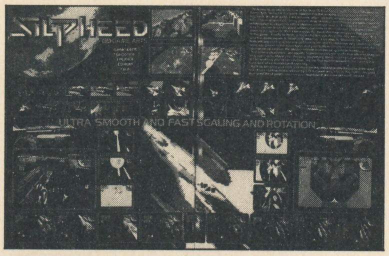
山サン㊐や中サン㊀のいろいろな思惑があってそうなったわけだけど、当然ゲーム雑誌の対応も、それに歩調を合わせたものになっている。Ｓ－ＮＥＳとジェネシスの16ビット対決がより鮮明になってきてから、アメリカでもまた、いろいろな雑誌が起ち上がりはじめたんだ。

ま、それがちょうど１年かそこら前の時期。今回紹介する『ダイハードゲームファン』は、その時に創刊されたまだ〝１歳〟くらいの、イキのいいルーキーなんだ。

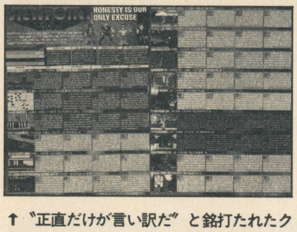
〝ダイハード〟とは〝殺しても死なないような〟という意味で、〝しぶとい〟といったニュアンスで使われる言葉。転じて、ダイハードゲームファンといえば〝マニアックなゲーム野郎〟といった感じのニュアンスである。

『ダイハードゲームファン』誌はそんな誌名にたがわず、アクションゲーム中心のゴリゴリとした誌面で押しまくる、ブルース・ウィリスのようなマッチョ雑誌なのであった（笑）。

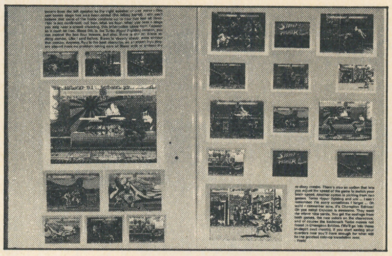
で、この『ダイハードゲームファン』には、なんと日本人の編集者がいたりする。おもちゃショーやＡＭショーなどのたびに日本を訪れ、米国産のとっておきのウラ情報を流したりして暗躍している人なんだけど、この編集氏の弁によると「日本の読者は文字を読んでくれるみたいだけど、アメリカでは読んでくれない」のだそう。



←セガＣＤ『シルフィード』の特集ページ。この写真自体が小さいし白黒なので雰囲気が伝わりづらいかもしれないけど、ネームが隅にチョコっとあって後は写真で大胆構成。地まで画面写真じゃ見づらいけどなぁ



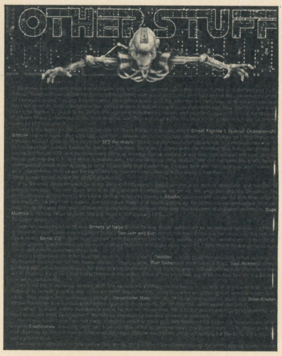
↑〝正直だけが言い訳だ〟と銘打たれたクロスレビュー。そのわりには点数は甘めね



↓ストⅡターボの特集。右下のネームでは〝ターボの他にも遊べるモードがある。何てったっけな…う〜ん…悪い、忘れた！時々忘れるんだ。いや待て、思い出した！チャンピョンエディションだ！　イエ〜ベイベ〜〟とか書いている。いいのか？（笑）

いささか極端なハナシではあるけど、確かに『ダイハードゲームファン』の誌面を見る限りではそんな気もしてくる。ゲーム雑誌はどこも大なり小なり写真が多いものだけど、ここはそんなレベルではない。ひたすら大小の画面写真の羅列で押しまくる。加えて、その大量の写真には全くキャプション（写真説明）がつけられていない（笑）。なんたって誌面の全面（！）に地紋としてゲーム画面を使っているくらいなのだから、その一貫したポリシーには揺るぎないものを感じる。

取り上げるゲームにもある種の傾向があり、Ｓ－ＮＥＳよりジェネシスの方に力点がおかれている（前述・編集氏）らしい。ま、任天堂のアカ抜けたキャラクターより、アーケード移植が多いセガ系の〝連射・命！〟といったゲーム虎の穴的な雰囲気の方が、なるほど〝ダイハード〟ではある。日本のゲーム誌なんかは、アカ抜けたついでに毒気まで抜けちゃったようなものが多いので、〝ゲーマーの汗くささ〟みたいなものを感じさせるこの雑誌の誌面は、なにやら懐かしくも新鮮にも思える。



←最新情報ページ。ここはすべて文字だけ、とえらく極端。でも情報のスピードは一見の価値あり

この『ダイハード～』は現在の編集長（もちろんアメリカ人）のゲーム好きが高じてできたものらしい。以前は中古車ディーラーをやっていた編集長は、お客が来ないヒマな時は日がなゲームで遊んでいたという。そこで、あんまりゲームが楽しくて〝もっと一日中ゲームをヤっていたい！〟と一念発起してしまい、中古車屋を中古ゲーム屋に変えてしまったらしい（笑えるが実話）。ホントは車が売れなかったからだけかもしれないが、自動車からゲームというまさに世界経済の時流に乗った転職は奏功し、中古ソフト屋からさらに自分でゲーム雑誌を作ってしまうまでになったらしい。

いやぁ、この編集長こそ、まさにダイハードと呼ぶにふさわしい。で、やっぱりジェネシスのゲームが大好きなんだってさ（笑）。う～ん、夢があっていいなぁ。



↑ずらり並んだスタッフのイラストから。今回協力してくれた〝SPECIAL K〟氏はインターナショナル・エディターとクレジット

第44回

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「蛇類婚姻」篇

by健部伸明

蛇精は人の子を求め、寝床をともにする そして彼らの力は、子らに受け継がれる

白い蛇は、よく神の使いだといわれるが、山口県岩国には、世界的にも珍しい天然記念物の白蛇が実際にいる。土地の人は、この蛇を大事にして、殺したりなんかしない（近所のくそガキは別）。

蛇神を邪険にあつかうと、どういうことになるかは『日本書紀』の第十二代天皇景行の条に、実例が載っている。

東方遠征を終えたヤマトタケルは、伊吹山（滋賀と岐阜の県境）に荒神がいると聞いて、退治してやろうと出かけた。このとき既に、彼は神剣クサナギを手放していた。山の途中、彼は一匹の大蛇に巡りあう。しかしそこで、重大な勘違いをしてしまう。

「これは荒神の〝使い〟に違いない。これから荒神を殺そうというのに、使いなんかにかまけている時間はない！」

彼はそう言い放ち、蛇をまたいで山中深く分け入った。怒ったのは蛇すなわち荒神その人であった。大蛇は氷雨を降らし、障気を吐き、霧を起こした。ヤマトタケルは、にわかに攪乱され、死をもたらす病魔にとり憑かれたのである。そして遂に、再び故郷を見ることがなかった。

ヤマトタケルは、なぜ判断を誤ったのか？　答えは簡単だ。彼は蛇が神などという話を、聞いたことがなかったからだ。大和朝廷は渡来系の天つ神の子孫であり、国つ神のことをよく知らないし、また蔑んでもいた。ヤマタノオロチを神としては認めず、ただのモンスターとしか考えていなかったのだから。

大和の御諸にある三輪山の有名な伝説も、そのことを裏書きしている。ミワとは古話で神のことを意味しているので、三輪山はすなわち神山となる。この神の名は大物主／オオモノヌシ。モノは古話で精霊の意味だから、オオモノヌシは現代語で〝大精霊王〟とでも訳そうか？

朝延（天つ神）側は、やはりこの神の出自を知らなかった。『古事記』や『日本書紀』第十代天皇崇神の条によれば、オオモノヌシは祟りによって疫病をはやらせたという。崇神はその原因を探ろうと、さまざまな方策を取ったが、巫女たる倭迹々日百襲媛が真相をつきとめた。彼女は神がかりして、オオモノヌシの言葉を伝えたのだ。

「これは、わが神意である。わが孫たる大田田根子に神職を与え、わたしを祀らせぬ限り、疫病はおさまらぬ」

そこで初めて、朝延側は神々の祭祀を執り行ったというのである。このとき神主に任じられたのは、国つ神系ではオオタタネコで、彼は鴨氏および神氏の始祖となった。同じく天つ神系では伊迦賀色許男が任じられ、物部氏の始祖となった。精霊たるモノを祀るからモノノべである。

オオモノヌシの姿は基本的には蛇だが、変幻自在で、ハンサムな人間の男に化けることもできた。彼はたくさんの女人と交わって、子孫を残している。こうした婚姻から生まれた、蛇神の血をひく超絶能力者は、俗に〝とうびょう憑き〟と称され、神事にかかわった。〝とうびょう〟とは、守護神にして憑きものたる蛇の精霊のことである。

オオタタネコの母親は活玉依媛といい、夜ごと麗装の男に夜這いされて、ついに身ごもったという。男の正体を知ろうと、彼のすそに糸をつけ、それをたどってみると、三輪山まで続いていた。それで、正体がオオモノヌシだと判明したのだ。

さきほど依代となったヤマトトトヒモモソヒメも、蛇神の妃となった。しかしオオモノヌシは、やはり夜しか姿を見せない。当時は灯りも発達していなかったから、姫は夫の顔がよく見えなかった。だから、一度昼に姿を見せてくれと頼んだのだ。男は姿を見せてもいいが、驚くなと言い、箸入れの中を見よと言って消える。不信に思いつつも、彼女は箸入れを開けてみた。すると中には小さな蛇が入っていた。驚いて放り出すと、蛇は夫の姿に戻り、立腹して、虚空を駆けて三輪山まで戻ってしまったという。そしてヤマトトトヒモモソヒメは、箸を女陰に刺して死に、家人によって箸墓と呼ばれる古墳が造られた（今では観光地だ）。

初代天皇神武の王室も、やはりオオモノヌシの娘であった。蛇神は、見そめた乙女が川で用をたすのを見計らって、みずからを〝丹塗りの矢〟の姿に変え、川の流れに乗って彼女の女陰を突いた。驚いた乙女が、その矢を家に持って帰ったところ、夜は麗しい男に変化し、交わって子を成したのだ。

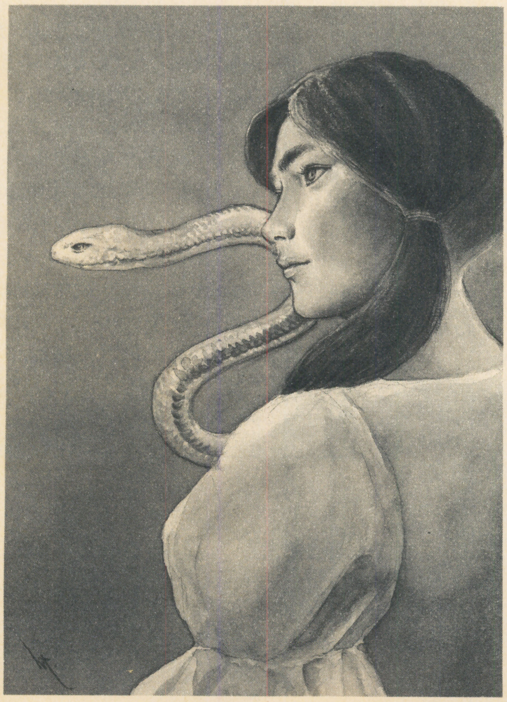
この手の蛇と結婚したという話は、オオモノヌシに限らず、日本各地に残っている。特に『肥前国風土記』では〝蛇頭人身〟という珍しい姿が記録され、正体がばれた後で妻を食い殺したとされる。

蛇神は、敬われつつ恐れられた。なぜなら彼らは、祟り神であったからだ。逆鱗に触れると、ただでは済まない。

『風土記』を通読すると、蛇神崇拝のもっとも盛んだった地は、常陸（関東）だったように思われる。それらは夜刀の神と呼ばれ、角ある蛇で、正体を見たものを、子々孫々に渡って呪い殺す。

夜刀の神は群れ成して現れ、新田開発をしようとした人々を邪魔した。そこで国土の英雄たる箭括の麻多智が、武器と鎧を身につけてことごとく打ち殺し、生き残った神に対しても〝杭〟と掘を使って結界を張って、人里へ下りて来れないようにした。このマタチこそが、おそらくは鹿島神である。

彼の用いた杭は、後の伝承では要石に代った。蛇のスケールも、日本をぐるりとめぐるサイズに拡大された。鹿島神は、ウロボロスのごとく蛇の頭と尾を重ね、その上から要石で押えつけてしまったとされている。しかし蛇は、ときどき身動ぎし、そのとき地震が起きる。今ではこの蛇は、地震ナマズと呼ばれている。英雄は常に、ドラゴンを倒すのである。



イラスト／田中 光

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン　ファミコン　PCエンジン　メガドライブ　ゲームボーイ

中古ソフト情報局

今月もお得な中古ソフト情報がいっぱいの『中古ソフト情報局』がやってきました。キミたちの知りたい聞きたいソフトの価格がバッチリ載っているから、ここでチェックしてお店にいけばOK！　せっかくお得な中古ソフトだから、もっと上手な買い物をすれば、ゲームの楽しさも倍増確実!!

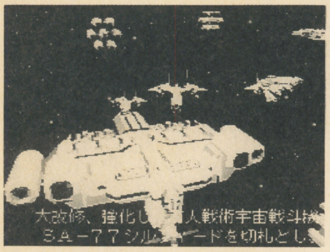
データバンクトピックス

ポリゴンが新しいゲームジャンルを開拓する!?

メガCD『シルフィード』の登場が、ポリゴンゲームの新たな世界を示してくれた!!

3D画面の表現にピッタリのポリゴン

このところポリゴンを使ったゲームがいろいろな所に登場しています。大型の物では『ギャラクシアン3』『バーチャレーシング』『バトルテック』。家庭用では『スターフォックス』『シルフィード』といった物。このゲームの共通点は、すべて３Ｄということです。つまりポリゴンは立体を表現する



のが得意ということができます。

ポリゴンとは"多角形"のことです。三角形や四角形がそうで、平面のポリゴンを組み合わせて立体を表現するのがポリゴン画面です。三角形の平面で作りあげた球のＣＧなどを、どこかでみたことのある人もいるでしょう。

いままでの３Ｄ表現はキャラクターに影を付けたり、視点を変えてみたりするなど、見る人に頼っている方法でした。これだと立体に見えたとしてもキャラクターを動かしたり回転させたりするのは難しいという問題があります。これはいままでの３Ｄグラフィックが一枚絵で描かれているからです。

これに比べるとポリゴンは、ポリゴンの座標を決めることで表現できます。三角形なら３つ、四角形なら４つの座標を設定すれば、ひとつのポリゴンを描けます。そして回転や拡大なども座標を変えるだけなので簡単です。グラフィックを座標で表現したものが、ポリゴン画面というわけなのです。



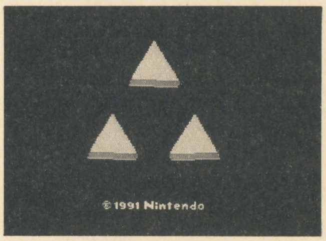
←↑『シルフィード』では、一画面最大50万個データ量では2500メガビットを誇っている。この圧倒的なデータがキレイなグラフィックを作り出す。

家庭機でポリゴンを表現するには？

では、このポリゴンを家庭用ゲーム機で表現するには、何が必要になるのでしょうか？　ポリゴンは座標で表わされることは先程いいました。つまり一画面で表現されるポリゴンの数が増えるほど、座標データが増えていきます。

さらにポリゴンで立体を表現した場合、画面には隠れている裏の部分も、データとして持っているのです。例えば立方体をポリゴンで表示したとき、座標の合計は24個です。この座標を常に計算して表示するためには

↓『ゼルダの伝説』冒頭のシーン。このトライフォースもポリゴンで作られているんだ。



高速演算用の機器が必要になります。『スターフォックス』ではスーパーＦＸチップ、『シルフィード』ではメガCDの3CPUが、この役目を果しています。

また、ポリゴン数が多ければ、それだけキレイな立体キャラクターを表現できます。そのためには膨大な量のデータをもっていなければなりません。いままでのROMカセットはせいぜい20メガ。これでは十分なデータ量を持つことはできません。さらに、ポリゴンを使った画像表現をスムーズに行うためには、先程も述べた通り、現状の家庭用ハードでは、処理速度が苦しいのも事実。大容量のデータ＋処理スピードということを考えると、現状ではメガＣＤがキレイなポリゴンを表現するために、理想に近いハードと言えるでしょう。

これからのポリゴンはどうなるの？

以上ポリゴンの特徴を話しましたが、それでは、これからのポリゴンゲームはどうなっていくのでしょうか？

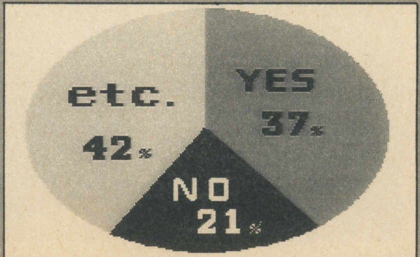
ポリゴンは立体画面が得意ですが、平面で作った立体である以上、他のグラフィックと比べると違和感が出てしまいます。特に曲線で構成されている物体を表現するのは苦手です。これからのポリゴンがクリアーしなければならない点はここにあります。今の段階でも、各ポリゴンの継ぎ目を消したり、ポリゴンの上に他のグラフィックを張り付けるプログラムが開発されています。その他にもいろいろな開発がなされれば、現実の物体に限りなく近いポリゴンキャラクターが登場するゲームが登場するかもしれませんね。

ポリゴンゲームは好き？キライ??

好き…37%　キライ…21%

今回の調査では意外に票が割れました。まだまだ知名度が低いのか、ポリゴンの技術的な点を知らない人は、ポリゴンによるグラフィックが、ちゃちなものに見えてしまうようです。それでも好きな人が全体の1／3いることからも、受け入れられつつあるようです。

ポリゴンを使った画面は好きですか？…………→



●中古相場価格の"前比"とは、９月号で調査した時点('93年７月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは"△"、下降したものは"▼"です。前回データのないソフトは"―"になっています。

●スーパーファミコン●

タイトル	価格	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
アルバートオデッセイ	9600	5800	▼400	3200	▼400	RPG
ウィザードリィV	9800	4200	▼300	1800	▼300	RPG
ウイングコマンダー	9800	5200	—	2000	—	STG
宇宙の騎士テッカマンブレード	8800	5700	—	2200	—	ACG
ウルトラセブン	8800	4800	▼500	2300	▼500	ACG
エストポリス伝記	8900	6200	▼400	2800	▼400	RPG
NBAオールスターチャレンジ	8800	4000	0	2300	0	SPG
エルナード	9600	5700	0	3000	0	RPG
餓狼伝説	9800	5600	▼400	3200	▼400	ACG
キャプテン翼4 ～プロのライバルたち～	9700	5600	▼600	2700	▼600	SLG
グレートバトル3	8700	5700	0	2400	0	ACG
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	9500	5100	—	2800	—	ACG
コスモポリスギャリバン	8800	5600	0	2800	0	ACG
XAK（サーク）	9600	5500	0	2800	0	RPG
三国史正史 天舞スピリッツ	12800	8500	0	4800	0	SLG
重装機兵ヴァルケン	8800	5600	▼200	3100	▼200	ACG
ジョジョの奇妙な冒険	9500	5400	▼400	1700	▼400	RPG
初代熱血硬派くにおくん	8900	3800	0	2700	0	ACG
シルヴァ・サーガ2	9800	6200	0	3500	0	RPG
神聖記オデッセリア	9500	6100	0	2400	0	RPG
真・女神転生	9800	4900	0	2300	0	RPG
スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2	9000	5900	—	2500	—	ACG
スーパーF1サーカス2	9500	5900	—	2700	—	SPG
スーパージェームスポンドII	8800	5200	—	2500	—	ACG
スーパーダンクスター	7900	5500	▼900	2000	▼900	SPG
SUPER TETRIS2+Bombliss	8500	5400	0	3300	0	PZG
スーパーファミスタ2	7900	5100	▼500	1800	▼500	SPG
スーパーファミリーテニス	7900	5400	0	2800	0	SPG
スーパーフォーメーションサッカー2	8500	5700	0	2300	0	SPG
スーパーボンバーマン	7800	5800	▼800	2400	▼800	ACG
スーパーマリオカート	8900	5700	0	2600	0	SPG
スーパーロイヤルブラッド	9800	5100	0	2800	0	SLG
スーパーワギャンランド2	8300	5200	▼400	1900	▼400	ACG
スターフォックス	9800	6200	▼600	2500	▼600	STG
ストリートファイターII	9800	5500	▼300	2700	▼300	ACG

タイトル	価格	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
セプテントリオン	8500	5800	▼600	2300	▼600	ACG
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	8000	3300	▼300	1500	▼300	RPG
ソニックウィングス	8900	5800	—	2300	—	ACG
対局囲碁ゴライアス	14800	7600	0	4000	0	ETC
大閤立志伝	11800	8000	▼400	3700	▼400	SLG
第3次スーパーロボット大戦	9800	5200	—	2300	—	ACG
大爆笑人生劇場～ドキドキ青春編～	8800	5800	—	2300	—	ETC
WWFロイヤルランブル	9800	5200	—	2100	—	ACG
超魔界大戦どらぼっちゃん	8800	5200	▼500	1700	▼500	RPG
デビルズコース	9800	6500	▼300	2400	▼300	SPG
デュアルオーブ ～聖霊朱伝説～	9700	7300	▼500	2400	▼500	RPG
伝説のオウガバトル	9600	6900	▼200	2600	▼200	SLG
トムとジェリー	8900	5400	▼400	1900	▼400	ACG
ドラゴンクエストV	9600	4300	▼500	1300	▼500	RPG
ドラゴンズマジック	8800	5700	0	2100	0	ACG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	9800	5200	0	2300	0	RPG
ドラゴンボールZ 超武闘伝	9800	7200	▼300	2700	▼300	ACG
2020年スーパーベースボール	8900	5300	▼500	1800	▼500	SPG
ノイ・ギーア ～風と海の鼓動～	9800	5700	▼400	2200	▼400	RPG
バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ	7680	3600	0	1600	0	RPG
バズー！ 魔法世界	9800	5200	—	2200	—	RPG
バトルテック	9800	4700	0	1600	0	RPG
バトルドッジボールII	9600	5100	—	2300	—	ACG
パワーモンガー ～魔将の謀略～	12800	7600	▼600	2700	▼600	SLG
美少女雀士スーチーパイ	9700	5300	—	2300	—	ETC
ファイナルファイト2	9000	6000	▼400	2600	▼400	ACG
ファイナルファンタジーV	9800	5100	▼600	2500	▼600	RPG
ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～	9800	7100	▼500	2600	▼500	RPG
Pop'nツインビー	8900	5400	▼300	2000	▼300	ACG
マジンガーZ	8800	5400	▼300	2300	▼300	ACG
メガロマニア・時空大戦略	12800	6300	—	2500	—	SLG
METAL MAX2	9500	6200	▼300	2600	▼300	RPG
モノポリー	9700	6100	0	2600	0	ETC
リーディングカンパニー	12800	7800	0	3300	0	SLG
龍騎兵団ダンザルブ	9500	6300	0	2400	0	RPG

●新作ソフトチェック●

ゲーム史上最高のクオリティで迫る3Dシューティング／シルフィード（メガCD）

メガCDの力をフルに使い切った3Dシューティング。圧倒的なデータ量で表現されるポリゴンで構成されたゲーム画面は、大迫力のひとことにつきます。奥行きを持たせた疑似3Dの画面は、遠くから敵が迫ってくる様子を表現するのにはピッタリ！ ポリゴンを使ったことで、敵戦艦が次第に大きくなったりするシーンも滑らかに進みます。ただのシューティングとしても完成度はかなり高いのに加えて、背景や演出面もハイレベルです。ゲームをやっていて、つい背景に見とれちゃうこともしばしば。メガCDユーザーは押さえておきたいソフトですね。

定価 ￥8800

超迫力のJリーグの興奮を、キミの部屋で体験できるぞ‼ Jリーグ プライムゴール（SFC）

Jリーグ公認のサッカーゲームがナムコから登場。全10チームから好きなチームを選んでプレーすることができます。もちろん登場する選手はすべて実名だから、カズやジーコといった有名選手が次々と登場します。ゲームは前後半5分ずつ。操作もボタンによってパスやショート、ロングキックが使い分けられるから初めてでもすぐにプレーできます。キーパーはオートで自チームのゴールを守ってくれるので、プレーヤーは攻撃に専念できます。そのほか、競り合いになると画面が切り替わって1VS1のバトルになるなど、細かい演出でサッカーの興奮をかきたててくれるゲームです。

定価 ￥8500

またまた新システムがいっぱいのアクションRPGが登場 聖剣伝説2（SFC）

スクウェアの新作は3人パーティー制のアクションRPGです。第1作はゲームボーイから登場して大好評を得ました。SFC版は、前作と直接のつながりはありませんが、さらにアクションシーンに力を入れているのが特徴です。世界のあらゆるところに存在して、世界の安定をつかさどっているエネルギー、マナ。マナは精霊の源でもあるので、これがなくなれば、自然界は崩壊してしまいます。マナの力が危機に立たされたとき、時代と共に姿を変えて、世界を守ってきたのが聖剣なのです。この聖剣を中心に、3人のキャラが様々な冒険に旅立ちます。

定価 ￥9800

キャラクターを育てることが楽しくなってくるRPGだ／ソードワールドSFC（SFC）

パソコン版から移植されたオムニバス型RPGです。ゲームのバックボーンは、『ロードス島戦記』と同じもの。つまり魔法大系や信仰する神々などは同じものが登場します。このため『ロードス島』を知っているプレーヤーなら、どこかで聞いたことがあるような名前が出てくるので、とっつきやすいと思います。ゲーム自体はテーブルトークRPGを意識した作りになっています。冒険中にモンスターと出会うとバトルになるわけですが、このときもタクティカルバトルで進行。キャラとモンスターとの位置関係を考えながらのバトルは緊張感がいっぱいです。

定価 ￥9800

●これら価格相場は、目安として8月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。
なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●ファミリーコンピュータ●

タイトル	価格	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
悪魔城ドラキュラ	3900	2600	0	800	0	ACG
FC原人	5800	3500	—	1400	—	ACG
F1センセーション	5800	3600	▼400	700	▼400	SLG
カジノダービー	5500	3500	▼200	1500	▼200	ETC
仮面ライダーSD グランショッカーの野望	6500	4400	0	1900	0	ACG
くにおくんの熱血サッカーリーグ	6500	3800	0	1500	0	SPG
けろけろけろっぴの大冒険2	5400	3000	0	1500	0	ACG
甲竜伝説ヴィルガスト外伝	8000	4400	—	1900	—	RPG
ゴリラーマン	6900	4800	▼600	1500	▼600	ACG
コロンブス 黄金の夜明け	7500	3200	0	1300	0	SLG
サンリオカーニバル2	3980	2500	▼200	700	▼200	ACG
ジェットソン	6800	3800	▼400	1400	▼400	ACG
ジャストブリード	5800	3000	▼300	1200	▼300	RPG
ジョイメカファイト	4900	3400	▼400	1100	▼400	ACG
スーパーマリオUSA	4900	3200	0	1100	0	ACG
スターウォーズ～帝国の逆襲～	7900	6000	0	1500	0	ACG
大航海時代	11800	4600	▼200	1300	▼200	SLG
タイニートゥーン アドベンチャー	4900	2700	0	900	0	ACG
タイニートゥーン アドベンチャー2	4900	3100	0	1300	0	ACG
ダックテイルズ2	5800	3600	▼200	1200	▼200	ACG
ダブルドラゴンIII	6200	2300	0	700	0	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	3600	0	900	0	ACG
T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	6900	3800	0	1400	0	ACG
テトリス2＋Bombliss	6500	4000	0	1800	0	ETC
ドラゴンボールZ III	7800	3800	0	1400	0	RPG
中嶋悟F1ヒーロー2	5900	3600	0	1600	0	SPG
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1300	0	ETC
バイオミラクルぼくってウパ	3900	2500	0	800	0	ACG
爆笑！ 人生劇場3	6400	3700	0	1200	0	ETC
パチ夫くん5	8500	4500	0	1300	0	ETC
バトルベースボール	8600	4600	0	2100	0	SPG
バブルボブル2	5900	3800	▼200	1200	▼200	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	3200	0	900	0	SLG
ぷよぷよ	5900	3500	—	1400	—	PZG
へべれけ	6200	3700	0	1100	0	ACG
星のカービィ	6500	3900	▼600	1200	▼600	ACG
ボンバーマンII	5800	3900	0	1700	0	ACG
マイティファイナルファイト	6500	4000	▼600	1300	▼600	ACG
マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い	9600	4200	0	1600	0	ETC
魔法のプリンセス ミンキーモモ	6000	2900	▼400	900	▼400	ACG
マリオ オープン ゴルフ	6000	2900	▼600	800	▼600	SPG
メタルスレイダー・グローリー	8900	4800	▼300	1900	▼300	AVG
メタルマックス	7800	3600	0	1300	0	RPG
もえろツインビー シナモン博士を救え	3900	2600	0	900	0	STG
モンスターメーカー～7つの秘宝～	6800	2700	0	700	0	RPG
USA ICE HOCKEY in FC	6300	3700	0	1300	0	SPG
ヨッシーのクッキー	4900	2500	0	800	0	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3100	0	1100	0	PZG
ロックマン5～ブルースの罠!?～	7800	4800	0	2500	0	ACG
ワギャンランド3	5800	3300	0	1100	0	ACG

●PCエンジン・CD-ROM²●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
イメージファイトII(SCD)	7700	4900	▼400	1000	▼400	STG
ウィザードリィI・II(SCD)	8400	5600	—	2300	—	RPG
ウィンズ・オブ・サンダー(SCD)	6800	4500	—	1900	0	STG
宇宙戦艦ヤマト(SCD)	7800	3700	0	1100	0	SLG
A.III.(SCD)	9800	5400	0	2400	0	SLG
グラディウスII(SCD)	7800	5300	▼300	1300	▼300	STG
クレスト・オブ・ウルフ(SCD)	6800	2700	—	900	—	ACG
幻想大陸オーレリア(両対応)	7800	5200	0	1600	0	RPG
コットン(SCD)	6800	4500	0	1900	0	STG
サークI・II(SCD)	7800	5200	0	1600	0	RPG
サマーカーニバル'93ネクスザールスペシャル(SCD)	4980	3100	—	1300	—	STG
CD電人 ロカビリー天国(SCD)	6800	5800	—	2100	—	STG
CD BATTLE光の勇者たち(SCD)	6300	4300	▼200	1800	▼200	ACG
Jリーグ グレイテストイレブン	7400	4400	—	1700	—	SPG
シムアース(SCD)	6800	4500	▼300	1200	▼300	SLG
シャーロック・ホームズの探偵講座II(SD-ROM)	8200	5700	▼700	1900	▼700	AVG
雀偵物語3～セイバーエンジェル～(SCD)	7800	5100	▼800	1900	▼800	ETC
スーパーシュバルツシルトII(SCD)	7800	5200	▼500	1400	▼500	SLG
ストリートファイターIIダッシュ	9800	5800	0	2100	0	ACG
スプリガンmarkII(SCD)	6800	4200	0	1400	0	STG
ゼロヨンチャンプII(SCD)	7800	4800	▼400	1900	▼400	SLG
卒業 グラデュエーション(SCD)	7800	6600	—	2800	—	ETC
ダンジョンエクスプローラーII(SCD)	6800	3700	▼500	1800	▼500	RPG
ダンジョンマスター セロンズ・クエスト(SCD)	8200	4900	0	1400	0	RPG
超兄貴(SCD)	7200	4500	—	1400	—	STG
超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～(SCD)	7400	4800	▼300	1600	▼300	SLG
TVスポーツ・アイスホッケー	7200	4800	▼700	1600	▼700	SPG
TVスポーツ・バスケットボール	7200	4600	▼900	1600	▼900	SPG
天使の詩II ～堕天使の選択～(SCD)	7800	5400	▼400	2500	▼400	RPG
トップをねらえ！ Gunbuster Vol.2(SCD)	7200	4700	▼500	1900	▼500	AVG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II(SCD)	7200	4200	▼300	2800	▼300	RPG
ドラゴンナイトII(SCD)	7400	5200	0	1900	0	RPG
ネクスザール(CD-ROM)	7400	4200	▼200	1100	▼200	STG
信長の野望・武将風雲録(SCD)	13800	8200	▼600	2800	▼600	SLG
バトルロードランナー	5800	3800	0	1400	0	ACG
原由子の眠れぬ夜の小さなお話(SCD)	6800	4800	—	2000	—	AVG
パワーテニス	6500	5000	▼600	1500	▼600	SPG
ファージアスの邪皇帝(SCD)	7500	3600	▼300	1000	▼300	RPG
フィーンドハンター(SCD)	7800	5700	▼700	2200	▼700	ACG
フォーセットアムール(SCD)	7600	5200	0	1700	0	ACG
ふしぎの海のナディア(SCD)	6800	4400	▼300	1300	▼300	AVG
ブライII 闇皇帝の逆襲(SCD)	7800	2600	▼600	800	▼600	RPG
BLACK HOLE ASSAULT(SCD)	6800	5900	—	2100	—	ACG
ボンバーマン'93	6500	4000	▼100	1600	▼100	ACG
魔物ハンター妖子～遠い呼び声～(SCD)	7200	4500	▼200	1400	▼200	AVG
ミスティック フォーミュラ(SCD)	7800	5300	—	2200	—	ACG
ムーンライトレディ(SCD)	6800	3800	▼700	1300	▼700	RPG
メタモジュピター(SCD)	6800	3800	0	900	0	STG
ラプラスの魔(SCD)	7500	4600	▼800	1300	▼800	RPG
ロードス島戦記(SCD)	7500	4200	0	1700	0	RPG

 コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム/AVG・アドベンチャーゲーム/PZG・パズルゲーム/RPG・ロールプレイングゲーム/SLG・シミュレーションゲーム/SPG・スポーツゲーム/STG・シューティングゲーム/ETC・その他のゲーム

●メガドライブ●

タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アークスⅠⅡⅢ(CD-ROM)	8800	5700	—	2100	—	RPG
アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	7800	3700	0	1300	0	SPG
Out Run 2019	8800	5400	▼300	2000	▼300	SLG
アフターバーナーⅢ(CD-ROM)	8400	4700	▼200	1800	▼200	STG
ウルトラマン	5800	4200	▼500	1100	▼500	ACG
ウルフチャイルド(CD-ROM)	8800	5400	▼200	1300	▼200	ACG
Aランクサンダー誕生編(CD-ROM)	7800	5300	0	2100	0	RPG
エクスランザー	6800	5100	▼600	1400	▼600	STG
エコー・ザ・ドルフィン	6800	5700	—	2100	—	ACG
NBAプレイ オブ ブルズVSブレイザーズ	8900	5800	—	2300	—	SPG
エリミネート・ダウン	8500	5600	0	1800	0	STG
LHX アタック・チョッパー	8900	4800	0	1800	0	SLG
餓狼伝説	8800	5400	▼900	1600	▼900	ACG
騎士伝説	9800	4300	—	1500	—	RPG
幻影都市～ILLUSION CITY～(CD-ROM)	4980	3400	0	1300	0	RPG
ゴールデンアックス 3	6800	5100	▼700	1500	▼700	ACG
ザ・キックボクシング	8500	4700	▼400	1600	▼400	SPG
ザ・スーパー忍Ⅱ	6800	5400	—	2200	—	ACG
サイボーグ009 (CD-ROM)	7800	4700	—	1900	—	ACG
三國志Ⅲ(CD-ROM)	14800	6200	0	2400	0	SLG
G−LOC	6800	4400	0	1400	0	STG
ジェームス・ポンドⅡ	5900	3400	▼700	1000	▼700	ACG
シャイニング・フォース～神々の遺産～	8700	3400	▼400	1200	▼400	SLG
ジャガーXJ220 (CD-ROM)	8800	5400	▼400	1900	▼400	SPG
シルフィード(CD-ROM)	8800	5500	—	2400	—	STG
スイッチ(CD-ROM)	6800	4800	0	1700	0	AVG
スティールタロンズ	6800	5000	▼800	1700	▼800	ACG
スノーブラザーズ	7800	5400	▼800	2000	▼800	ACG
スプラッターハウスPART3	6800	3800	▼900	1300	▼900	ACG
スラップファイト	7800	5200	0	2200	0	ACG
聖魔伝説3×3EYES(CD-ROM)	8800	5500	—	2400	—	RPG
ゾウ! ゾウ! ゾウ! レスキュー大作戦	8900	5600	▼200	1600	▼200	ACG
007・死闘	6800	4500	0	1700	0	ACG
デザート・ストライク ～湾岸戦争～	8900	5400	▼800	1600	▼800	ACG
デバステイター(CD-ROM)	7800	5200	▼200	1700	▼200	ACG
トップゴルフ 2	8500	5600	0	1800	0	SPG
ナイトストライカー(CD-ROM)	7800	5200	▼600	2200	▼600	STG
バットマンリターンズ	6800	4400	0	1400	0	ACG
パワーモンガー	8900	5800	0	2300	0	SLG
PGAツアーゴルフⅡ	9800	5900	0	2400	0	SPG
ファイナルファイトCD(CD-ROM)	8800	4800	▼700	1600	▼700	ACG
ぷよぷよ	4800	2900	0	1300	0	ETC
ベア・ナックルⅡ～死闘へのレイクエム～	7800	4100	▼200	1500	▼200	ACG
まじかる★タルるートくん	3880	2500	0	1200	0	ACG
メガ シュバルツシルト(CD-ROM)	7800	5300	0	1600	0	SLG
メガロマニア	8800	5400	▼300	2000	▼300	ACG
ヨーロッパ戦線	12800	6700	▼900	2400	▼900	SLG
ランドストーカー	8700	4100	▼500	2200	▼500	RPG
らんま1/2 ～白蘭愛歌～	8300	5400	▼700	1800	▼700	AVG
ロード・ラッシュⅡ	8900	5800	—	2300	—	ACG

●ゲームボーイ●

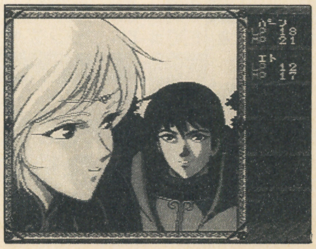
タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
ああ 播磨灘	4500	2900	—	1400	—	ACG
ウィザードリィ外伝Ⅱ	4635	3200	0	1100	0	RPG
エイリアン 3	3980	2900	▼400	800	▼400	ACG
エスパークス 失われた聖石ペリヴァロン	3800	2800	0	888	0	ACG
NBAオールスターチャレンジ 2	3980	2600	0	1100	0	SPG
ON13～黒の破壊神～	4980	3100	0	1200	0	RPG
カエルの為に鐘は鳴る	3900	1900	▼200	500	▼200	RPG
クレヨンしんちゃん ～オラとシロはお友達だよ～	3500	2300	0	1400	0	ACG
GBバスケットボール	3900	2400	▼300	800	▼300	SPG
ザ・グレイトバトル外伝 鉄球ファイト	3980	2600	—	1400	—	ACG
J・カップサッカー	3900	2500	—	1300	—	SPG
ジミー・コナーズのプロテニスツアー	3900	2500	—	1300	—	SPG
スーパーマリオランド 2　6つの金貨	3900	2300	0	1100	0	ACG
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング	3900	2700	0	1100	0	SLG
SPLITZ	3900	2600	0	800	0	ACG
ゼルダの伝説 夢をみる島	3900	2600	▼400	800	▼400	RPG
高橋名人の冒険島Ⅲ	3800	2200	▼200	1000	▼200	ACG
WWFスーパースターズ 2	3980	2700	0	900	0	SPG
ダブル役満	4500	3000	▼300	1000	▼300	ETC
的中ラッシュ	6900	2900	—	1100	—	ETC
バーニングペーパー	3200	1800	▼200	600	▼200	ACG
パチスロキッズ	3980	2700	0	1200	0	ETC
バブルボブル Jr.	3600	2300	0	900	0	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2500	0	800	0	ACG
ブービーボーイズ	3800	2600	0	1000	0	ACG

古くったっておもしろい! 今月のおすすめソフト

今月紹介するおすすめ中古ソフトは、ハドソンから発売のヒロイックファンタジーRPG『ロードス島戦記』です。

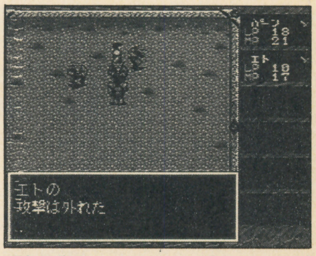
『ロードス』といえば、コンピュータ雑誌のテーブルトークRPGから始まり、小説やOVAなどマルチメディア展開している有名なもの。タイトルを聞いたことがある人も多いと思います。PCエンジン、CD−ROMで登場した『ロードス島戦記』では、このファンタジー世界を、プレーヤーがOVAに登場するキャラクターとなって冒険するのです。

大海に浮かぶ呪われた島ロードス。かつて神々が二手に分れて争いを始めたとき、光と闇の神が倒れたというのが、冒険の舞台となるこの島のいわれです。この島を我が物にしようとする暗黒の王、その裏でロードスの歴史を動かしている



↑ところどころにビジュアルシーンが入る。キャラの声は、OVA版と同じ声優さんが担当。

↓敵味方入り乱れてのバトルシーン。モンスター1体に攻撃を集中して、確実に倒していく。



灰色の魔女。2人の強大な敵を相手にプレーヤーの冒険が始まります。

ゲームは、いろいろ冒険をしながら、最終的な目標に向かうイベントクリア型。最大6人のパーティーを組んで、マップ上を移動するとモンスターとのバトルとなります。バトルシーンはタクティカルバトルとなっていて、キャラクターをモンスターのそばに動かして戦うというシミュレーション要素を含んでいます。めんどうくさい人のために、オートバトルもついています。戦いに勝てば経験値とゴールドをもらえますが、イベントクリアでもらうほうが多いので、たくさんのイベントをクリアしたほうがお得です。気になる中古価格は、3500円〜4500円とちょっと高め。いまだに人気が高いのでしばらくはこの価格が続きそうです。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータを元に作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう 03(3863)0901

NFL1993年度シーズン開幕。そこで…

TWO MINUTES WARNING!

FOOTBALL SPECIAL フットボール特集

TWO MINUTES WARNING…NFL独自のルールで、前後半それぞれの終了2分前に入る小休止。残り少ないゲーム時間を選手と観客に意識させるコール。試合がピークを迎える瞬間。

9月の第1週の日曜日からついに1993年度のNFLシーズンがスタートする。そしてそれに合わせて新たなフットボールゲームのタイトルも発表されつつある。そこで今回は今年度シーズン中に発売が予定されている3タイトルをピックアップしてみよう。



テクモスーパーボウル――P.66



NFLフットボール――P.68



abcマンデーナイトフットボール――P.69

FOOTBALL 1 SPECIAL

マニアが評価したファミコン版。アッパーバージョン現る。

テクモスーパーボウル



■SFC■テクモ■11月26日発売■¥9800(税抜き)

ファミコンで発売された9人制のフットボールゲーム『テクモボウル』が進化した2年前の『テクモスーパーボウル』。かつてのファミコン2作品でのノウハウを生かして、さらに完成度を高めた新作が生まれた。ファミコン版のシステムをさらに進化させたアッパーバージョン。もちろんNFLのオフィシャルライセンスによるチーム名と選手の実名を使用している。

フットボールゲームとして高い評価を得ている『テクモスーパーボウル』。ファミコンからスーパーファミコンへとバージョンアップされての本作品もNFLマニアから絶賛される作品に仕上がっているだろうか?

チーム名から選手名まで、1993年度版最新データを採用

スポーツゲームに感情移入をもたらす最も大きな要因。それは何と言っても実名使用であろう。これはフットボールに限らず、野球でもバスケットでも同じことのはずだ。好きなチームの好きな選手を使ってホームランを打っても選手名が実名のもじりでは何となくすっきりしない。実名だからこそ活躍した瞬間が嬉しいのである。

本シリーズの第1の魅力はそこにある。NFLとのライセンスによって、初代『テクモボウル』で全選手の実名を使用し、前作ではチーム名と選手名ともに実名を使用した。今回ももちろんチーム・選手ともに実名を使用。しかも1993年度のデータを用いている。つまり今年のデータなのだ。特に今年は新たにフリーエージェント制が導入された。9月にシーズンインし、それに対応し、11月の発売に向けてギリギリのスケジュールでデータがインプットされる。前作は1年前のデータを扱っていたが、今回は見事にマニアの期待に応えた作品になりそうである。

新FA制とは?

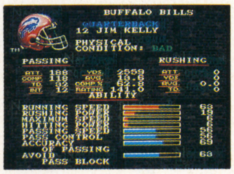
FA=フリーエージェント制度。NFL、球団とNFL選手会によって取り決められた選手と球団の契約条件の見直しから生まれた新制度である。チームが選んだ中心的選手数名のみを球団側がプロテクトし、それ以外の選手でNFL在籍5年以上の選手はどこの球団が相手であろうと自由契約の権利を持つというもの。チームとしてはフランチャイズプレイヤーとして1名、トランジションプレイヤーとして2名をプロテクトすることができるが、後者は年度を追うごとに可能な人数が減っていき、数年後には純粋に各チーム1名のみのプロテクトになってしまう。今年に入ってすでに大物選手たちの多くがチーム間を移動している。シーズンが始まってみないと誰がどこのチームにいるのか分からない。例えば有名なところではジョーモンタナ(サンフランシスコ49ERS)がカンザスシティーチーフスに移籍している。

シミュレーション×アクション、スポーツゲームとしての完成度

実名使用と絡んでもちろん各選手にはきっちりとしたデータが付けられている。走行速度や走行能力、最高速度、タックルの力など細かいデータがきっちりと決められている。これだけでもシミュレーションゲームとして成立するが、これにプラスしてアクション操作がとても良いのもこのシリーズの特徴なのである。野球で言えば『ファミスタ』+『ベストプレー』なのだ。

①詳細なるパーソナルデータ

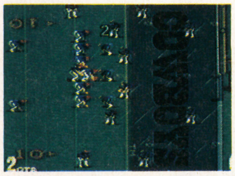
全選手に詳細なデータが設けられている。またこれはポジションによって形式が違う。昨年NFLで調子の良かった選手はそれなりにデータが良い。項目はいくつかに分かれていてこれがけっこう緻密なのだ。シーズンゲーム中には数段階の調子の波まである。



←各データは実際のプレイに大きく影響する。特にスピードは重要である

②理想的な操作レスポンス

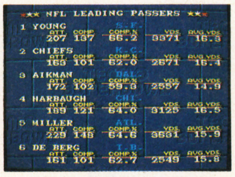
データ面の充実に負けず、アクション性も非常に高い。キャラクターに慣性をつけていないために、理想的な選手コントロールができる。ディフェンスを絶妙に交わしてカットバックしながらロングゲインする。できそうでできないプレイができるのである。



←操作性が良いため、慣れるとロングゲインがやたらに増えるのは欠点?

③スキップモードでシミュレーション

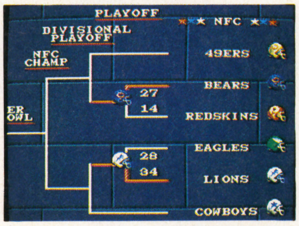
これだけデータ面が充実しているとシミュレーションゲームっぽいプレイだってしたくなる。『ベストプレープロ野球』のような遊び方を。もちろんそれは可能なのだ。「MAN」=人間が操作/「COM」=コンピュータのプレイを見る/「COA」=自分でプレイブック(フォーメーション)のみセレクト/「SKP」=スキップ、試合結果のみ見る。以上の4種類の操作モードがある。このうち「SKP」モードで遊べば、1シーズン通じて結果を見るだけのシミュレーション的な遊び方ができる。勝敗はもちろん、個人成績部門もあるのでいろいろな楽しみかたが可能なのである。自分の好みでプレーブックやスターターを変えてみて、あえて個人成績部門でトップを狙ってみるなんて遊び方だってできる。実際の試合を予想してみたっていい。



←NFLリーダーズは個人成績部門。攻撃も守備もリターンの成績も残る



↑コントロールモードで「SKP」を、さらにスケジュール表でスキップ週数を決定



↑待つこと十数分。プレーオフまで一気にスキップ。その後は1試合ごとに見ていく

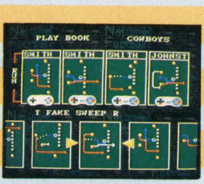
ファミコン版で完成したゲームシステム＋新フィーチャー

ファミコン版『テクモスーパーボウル』はフットボール専門誌でも高く評価されたほど。ＮＦＬマニアをうならせるほどの魅力を持ったソフトなのである。緻密なデータを扱いやすい操作感、遊び方の可能性、そして対戦プレイの熱いかけひきなどが多くのユーザーにアピールした。前作で好評だったところを生かしながら、不評だったところのみに手を加え、さらにいくつかの新フィーチャーを加えた。変更のあったポイントを中心に『テクモスーパーボウル』の魅力を解説していこう。

PLAY BOOK

プレイブックとはフォーメーションの展開のこと。どんなプレイによってヤードを稼ぐのかを考えるのが頭脳の使いどころだ。『テクモスーパーボウル』ではプレイブックが攻撃用しかない。守備側は、敵の攻撃がどう展開するのかを予想するのだ。複雑な守備用のフォーメーションが存在しない分、純粋にかけひきだけを楽しめる。特に対戦プレイのときはことさらに熱くなれるのだ。

プレイブックは65種類。前作と全く同じフォーメーションが64パターンと今回追加されたダイビングプレイ（ライン飛び越え）が１パターン。この中からランプレイ、パスプレイそれぞれを８種類づつセレクトして試合に臨む。今回から試合中にもプレイブックの選び直しができるようになった。これによって戦い方に幅が出るようになったわけなのだ。

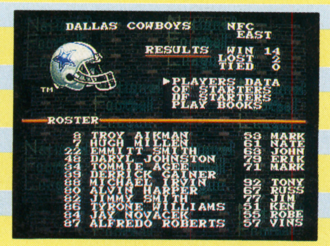


←各チームにはそれぞれの特徴に合わせたフォーメーションがプリセットされている。自分の好みに変更も可能


←今回新たに追加されたダイブプレイを実行したところ

TEAM DATA

チームデータの項目を見るのもこの作品の楽しみのひとつ。個人データもこのモードで見ることができる。プレイブックをセレクトしたり、スターターを決定したりするのもこの画面だ。いわば作戦モードといったところ。各チームとは別にプロボウル（オールスター）のメンバー表も見ることができる。もちろん、プロボウルもメンバー変更は可能だ。

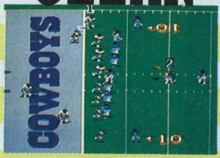


↑チームごとにデータを見ることができる。それぞれに個人データ、攻撃スターター、守備スターター、プレイブック選択モードあり

WEATHER

今回から新たに採用されたのが、「天候の変化」だ。プレシーズンやプロボウルなどでは自由に天気を選べる。シーズンゲームでは地域や時期によってランダムに天候が変化する。コンディションも変化する。

CLEAR



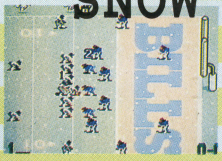
↑これは普通の天気。いわゆる「晴れ」。試合をするうえでほとんどコンディションに問題はない。ドームではいつも晴れ

RAIN



↓雨。ボールが滑りやすくなって、プレイヤーも転びやすくなる。つまりはファンブルやパスインコンプリートが起きやすい

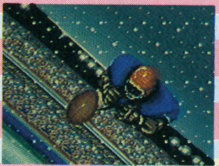
SNOW

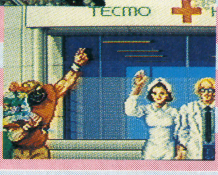


↑雪。どうなるのかといえば、雨の重い状態と思っておけば良いだろう。ボールはボロボロと白いフィールドに落ちていく

CINEMA DISPLAY

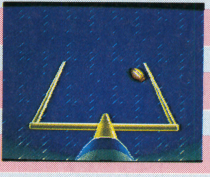
テクモらしさが最も表れているのがシネマディスプレイ画面。いわゆるグラフィック画面だ。きわどいプレイなどで、フィールド画面からサッとタイミング良くグラフィック画面に切り替わる。数々のテクモ・ファミコン作品に採用されてきた手法だ。これはゲームの本質にはまったく関係がないものだが、気分をあおってくれる意味で重要な存在なのだ。


←きわどいパスが通るか通らないか、というときに現れるグラフィック。タイミングも絶妙なのだ



↑シーズンゲーム中には怪我をするプレイヤーも多い。これは選手が試合前に退院するシーンだ




↑→地区優勝やプレーオフ決勝戦勝利の瞬間には必ずグラフィックが出る。キッキングやパントのときも同様

INTERVIEW 開発状況について聞いてみた！

今回の特集にあたり、『テクモスーパーボウル』開発者の方にお話が聞けることになった。開発状況やスタッフのこだわりなどをマニアックに聞いてみた。お答えいただいたのはテクモ開発部の山口英久さんだ。

まずは開発の進行状況から。

「スタッフの間では前作のシステムでこのスタイルは完成した、との声が強いのであえてシステムを変更しませんでした。それよりも苦労しているのは、新ＦＡ制による個人データです。９月にシーズンインするまではロースター（チームメンバー）が決定しないので、スケジュールとしてはギリギリなんです」

こだわりを感じるシステム面は？

「今回加えたシステムは４つです。ダイブプレイ、パントブロック、リターナーに守備選手を使用できる、プレイ中にもプレイブック変更選択ができる、こんなところですか。今まであえてカットしてきたシステムならいっぱいありますよ。プレークロックの正確さやペナルティや守備のプレイブックとかです。変に現実っぽくするんじゃなくてゲームとして形になることだけを追求したんです。プレイブックは何に何で対応する、じゃなくて純粋な駆け引きにしたかったんです。他のフットボールゲームに比べれば、デフォルメされたフットボールみたいな作り方を意識しているんです」



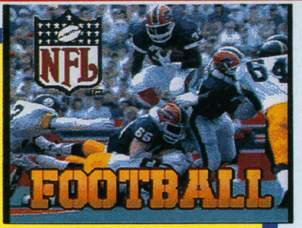
←「スピード感と見やすさとデータ面を強調しました」


↑『テクモスーパーボウル』に憧れて入社したという山口さん。今や憧れから開発へ！

FOOTBALL 2 SPECIAL

スタティックと視点の動きにこだわった

NFLフットボール



■SFC■コナミ■9月17日発売■¥9000（税抜き）

NFLとのオフィシャルライセンスにより、全チームの実名を使用したフットボールゲーム。プレイブックやポジションごとのスタティックスが綿密に作られている。また拡大・縮小・回転といった機能を、フィールドを駆けめぐるカメラのような視点を生み出すためにフルに使用している。オーディブルを始めとする細かい設定がいたるところに見ることができる。

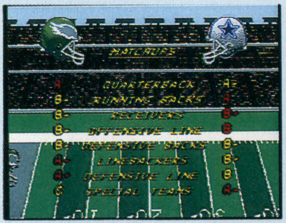
TVを見ている感覚でスポーツゲームを楽しむ。そんな意味でこの作品は新しい。モニターはTVカメラと化し、フィールドのすみずみまでを映し出す。緻密なフォーメーションを展開させて本格派フットボールに浸る。

シミュレーション性を重視した本物指向

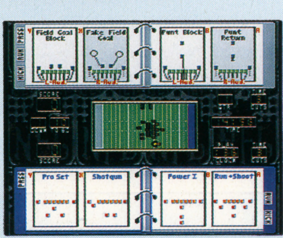
フットボールというとどんなイメージを持つだろうか。タックルとか頭脳プレイといったところなのではないだろうか。この作品のメインのポイントのひとつが頭脳プレイだ。フットボールになじみのない人にとっては一見何が何だかわからないプレイブック。要はこんなフォーメーションをしいて、各選手がどのような動きをしてヤードを稼ぐかということなのだが、『NFLフットボール』の場合はこれが実に種類が多い。動きも単純なものから複雑なものまで豊富なのだ。



←チームロゴも再現。実名使用だと圧倒的に感情移入度が違う



←試合開始前に戦う2チームのポジション別の評価が示される

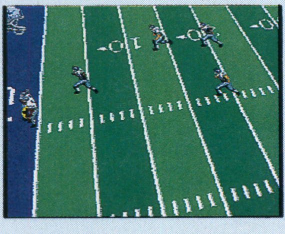


←プレーブック画面。選択できるフォーメーションは多い

特徴その2としてピックアップしておくべきなのがチーム名に実名を使用していることであろう。もちろんチームロゴまで完璧に再現している。各チームはポジションごとに数段階の評価が付けられているのだ。

TV観戦者の目を意識した視点の動き

この作品における3つめの特徴であり、最も注目すべきポイント。それはとにかくボールを中心に展開する視点の動きだ。TV中継用のカメラが動くように、ときにはTVカメラ以上にタフにボールを追いながらモニター内で視点がいろいろに変化する。例えばプレイ前。プレイヤーたちが、プレイ前にセットした瞬間をノーマルとすれば、クォーターバック（ここではパスを投げる人）がパスのためにステップバック（2、3歩後に下がる）してレシーバーたち（パスを受ける人）がフィールド前方に走り出すと画面はプレイヤーたちが全画面に入るくらいに広がる。そしていざパスが飛ぶとレシーバーの前方からの視点になり、守備選手との争いのシーンを見ることができるのである。またキックプレイなどでも回転機能を生かして目を楽しませてくれるのだ。



←回転機能でキッキングの瞬間をスムーズに演出してくれる

NORMAL

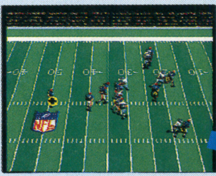


↑スクリメージにセットした状態。つまりプレイが始まる直前のこと。敵、味方ともにライン上の動きに注目している。これがノーマル

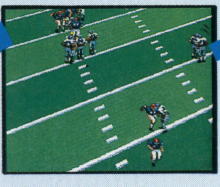
WIDE



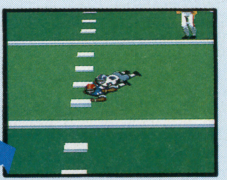
↑ところがいったんプレイが始まると、視界は一気にワイドモードへ。パッサーとレシーバーが同じ視界の中にいるためにプレイしやすい



↑クォーターバックがパスを投げる瞬間。ターゲットであるレシーバーたちはフィールド上をゴールポスト目指して走っていく。A、X、Yとかのことね



↓パスを投げた直後。ここから視点がレシーバー用の視点に切り替わる。ディフェンスバック（後方を守る人）とレシーバーの1対1の戦いなのだ

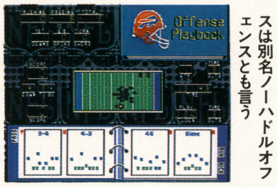


↑パスキャッチ。パスを受けてからディフェンスにタックルを受けてボールデッド。ここまでほんの数秒。その間に視点がこれほどグルグル回るのだ

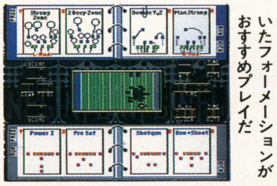
こんなところにこだわりが……

プレイブックが充実していることは述べたが、プレイブックの活用法でユニークなものが2つあるのでピックアップしてみる。ひとつめは「ハリーアップオフェンス」。本物のNFLではバッファロービルズで有名な手法だが、これはあらかじめプレイを決めておき、ハドルを組まずにプレイを続けること。相手守備に混乱をもたらすのが目的だ。本作品ではプレイブックを開けてすぐに閉じることによってそれが可能だ。

もうひとつは「おすすめプレイ」。複雑なプレイブックから何を選ぶべきかわからないときに「おすすめ」を選べばその場面に応じたベストなフォーメーションを選んでくれるのだ。



←ハリーアップオフェンスは別名ノーハドルオフェンスとも言う



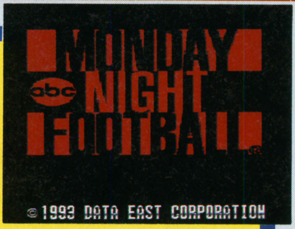
←上の段のクリップが付いたフォーメーションがおすすめプレイだ

FOOTBALL 3 SPECIAL

全米注目のマンデーナイトゲームをダイナミックに再現

abcマンデーナイトフットボール

■SFC■データイースト■11月発売■価格未定



NFLのライセンスものではないが、こちらはアメリカに実在するTV局の「ABC」の名前をタイトルに持つフットボールゲーム。オーソドックスなスタイルだが、その分パワープレイなどのダイナミックさを感じさせる作りが特徴。プレーブックや操作系は比較的シンプルだ。チームは自分の使用する1チームのみエディット（タイプ選択、選手名変更）ができる。

オーソドックスかつダイナミック。シンプルにフットボールを遊ぶための『abcマンデーナイト』。TVらしさをあちこちに手軽にダイナミックなプレイを生み出したい人のためのタイトルだ。全米注目の夜を再現する。

遊びやすくてなじみやすいTV的フットボール

ゲームを立ちあげるとダイナミックなデモに続いてアナウンサーが出てきてゲームモードのガイド役をしてくれる。一般にはとっつきにくいと思われがちなフットボールゲームにしては妙になじみやすいノリを持つ。このアナウンサーはポイントごとに顔を出して色々しゃべってくれるのだ。ゲーム自体もこのアナウンサーに劣らずなじみやすい。複雑さが排除されたプレイシステムは初心者にも受け入れられよう。



←これがアナウンサー。よく見れば顔もなじみやすかったり…

マンデーナイトゲームとは

1970年にABCテレビ局がスタートさせた試合スケジュール。NFLは基本的に日曜日にゲームが行われるが、当時すでに他のTV局が放送権において優位に立たれていたABCが、「月曜日の夜に、1試合だけ最も全米が注目しそうな好カードを行ったら？」と提案して、NFLがそのアイディアに賛成し、提携した。NFLはそういった面をはじめとしてTV局とのつながりが非常に強い。そういえば今年の1月に行われたスーパーボウル（ビルズ対カウボーイズ）はアメリカで放送史上最高の視聴者数を記録した。

ダイナミックさと楽しさの心地よい同居

なじみやすい、とは上でのべたが、さて実際にこのゲームの魅力はどこにあるのだろうか。プレーブックやゲームシステムが理解しやすいこと。さらにチームエディット機能があげられるだろう。実名ライセンスがない分、名前を付けたりできるのが楽しい。さらにもうひとつのポイントはダイナミックさ、特にパワープレイの存在だろう。回数制限付きの力技だ。

TEAM EDIT

レギュラーシーズンを戦う場合に自分で使うチームを選ぶ必要があるが、このときに「チームメイク」ができる。これは自分が使用する1チームだけ、自分の好きなタイプのチームに作り変えることができるものだ。「攻撃重視」か「守備重視」かの選択、ヘルメット選択、リーグ・地区選択、そして全選手の名前の登録ができる。個人記録の部門もあるので、自分のネーミングした選手をランクインさせる楽しみだってある。



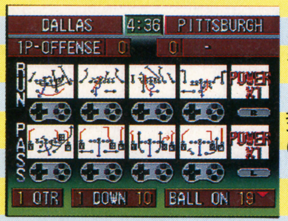
←チームの傾向を決める。あまり細かいデータにこだわっていないところがこのゲームらしさか？



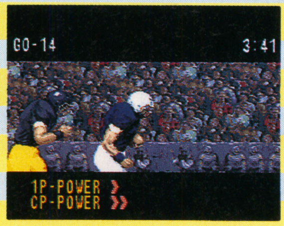
←選手別に名前を決定していく。スターターのみでなく、控え選手にも名前を付けるのだ

POWER PLAY

1試合に3回のみ使用できるやや強引（？）なプレイ。プレイブック画面でセレクトできる。このプレイに入ると画面は突然グラフィック画面となり、パスならクォーターバックが、ランならクォーターバックとランニングバックがクローズアップされる。キャリアーがボールを受けると画面下にメーターが出るのだが、実はこれが連射によって上がるメーターなのだ。ボタンを連射して追いつ追われつのスピード勝負だ。



←このプレーブック選択画面でL、Rボタンを押せば……



←こうしてグラフィックが切り替わる。あとは思いきり連射

こんなところにこだわりが……

スポーツゲームだったらどんなものでも同じであろうが、自分が素晴らしいプレイをしたらいつまでもそれを残しておきたいと思うだろう。このゲームには素晴らしいプレイを自動的にセーブしてくれる機能が付いているのだ。試合中に50ヤードくらい以上のロングゲインを行うと、おなじみのアナウンサーがおもむろに登場して、「今のプレイ見ましたか？　グレイトでした」と言って、その場でもう一度先のプレイをVTRで見せてくれる。これは試合後にも「ナイスプレー」再現モードでいつでも見ることができるのだ。これは2つまでセーブできるのだ。こいつは嬉しいことだ。



←またまた出ました。おなじみのアナウンサー。褒めてくれるのだ



←ロングゲインのVTRはいつ見ても気持ちが良いのだ。満足



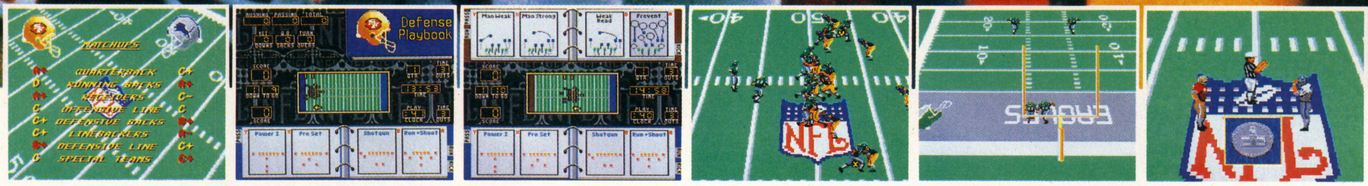
Team names and logos are the registered trademarks of the NFL and teams depicted.
Peter H.Murdock/NFL Photos.

NFL™

FOOTBALL

コナミ株式会社
本　社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30
コナミの最新情報は 週刊テレホンサービス
関東 東京 03(3436)2277
関西 大阪 06(456)4578





- ●オフェンス、ディフェンスのフォーメーションはプレイブックのフォーメーションパターンから選択。
- ●プレイブックは2種類のどちらかを選択。①全チーム共通のスタンダードプレイブック ②各チームごとの特色をフォーメーションに取り入れたプレイブック
- ●ボールを中心にフィールドが回転したり、タックルシーンでキャラクターが拡大したり。プレイの展開によってさまざまに変わる視点で臨場感抜群。
- ●晴天・雨天・降雪・夜間の中からフィールド上のプレイ環境を選択可。

'93年
9月下旬発売予定
定価¥9,000(税別)

スーパーファミコンは任天堂の商標です。 SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444　以上、全10局
東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977　開設しております。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573 (ハロー コナミ)
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。



スーパーファミコン は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

マンデーナイトフットボールは、今までのスポーツゲームにはなかった「きめ細かいオプション設定」が可能になっています。でも、操作はカンタンだからアメリカンフットボールをよく知っている人だけでなく、初めてプレイする人でも白熱したゲームが楽しめます。

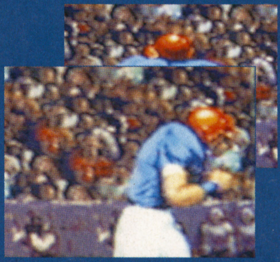
名物男フランク・ギルフォードが突然乱入!!

試合中、エキサイティングなプレイがあるとアメリカＡＢＣ放送の名物男フランク・ギルフォードが画面に乱入!!喋りながらそのシーンを再度リプレイします。



試合中もうるさいぐらいしゃべるぞ!!

必殺のパワープレイで一発逆転!!



オフェンス時のみ、１ハーフに２回ずつパスとランの必殺パワープレイが使えます。

オリジナルチームを作成可能!!



1P PLAYでは、オリジナルチームを出場させることができます。チームの特徴、カラー、名前などを設定可能!!

アメリカの人気番組をそのままゲームに!

MONDAY NIGHT FOOTBALL®

abc

11月発売

DATA EAST データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-3398-5317

一冊まるごとRPG宣言!　—RPG大全'93AUTUMN—

最新RPG徹底攻略

PART2
ANALYSE



これを読まなきゃクリアーできない



聖剣伝説2

カッカラ砂漠からマナの要塞まで

エリア別攻略

NEXT PAGE

Q&A MEGAMIX

TO PAGE90

エリア攻略

中盤のダンジョンすべてをガイドマップで完全網羅！

聖剣伝説2
せいけんでんせつ

フラミーと出会った。大空へ飛び立った。世界のどこまでも飛びまわれる夢がかない、加速度的に物語が展開し始めるゲーム中盤。すべての初心者へ、そして2度目のプレイを楽しむ人へ、ガイドマップとともに世界を案内しよう。

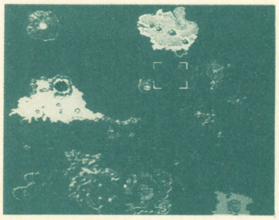
■SFC■スクウェア■発売中■¥9800（税抜き）

すべての神殿を巡るまでの3人の冒険物語を徹底ガイドだ！

中盤のポイントはフラミー。その背に乗って世界を飛びまわれるようになってから、物語は一気に動き始めるのだ。そして世界が見えてくる。世界に広がるいくつもの大陸、地域、そして国々。それらがどのような位置関係にあり、どこがどこへつながっているのかが見えてくる。ただ冒険するだけでなく、その地理を理解し、戦いを続けてもらいたい。下の地図は、その概略を示したものだ。おおまかな地域名は左右に紹介しておいたが、それ以外にも細かい島や地域も隠されている。それらは自分の手で発見してほしい。



←フラミーで空を飛ぶと迷いがち。そしたらセレクトボタン！



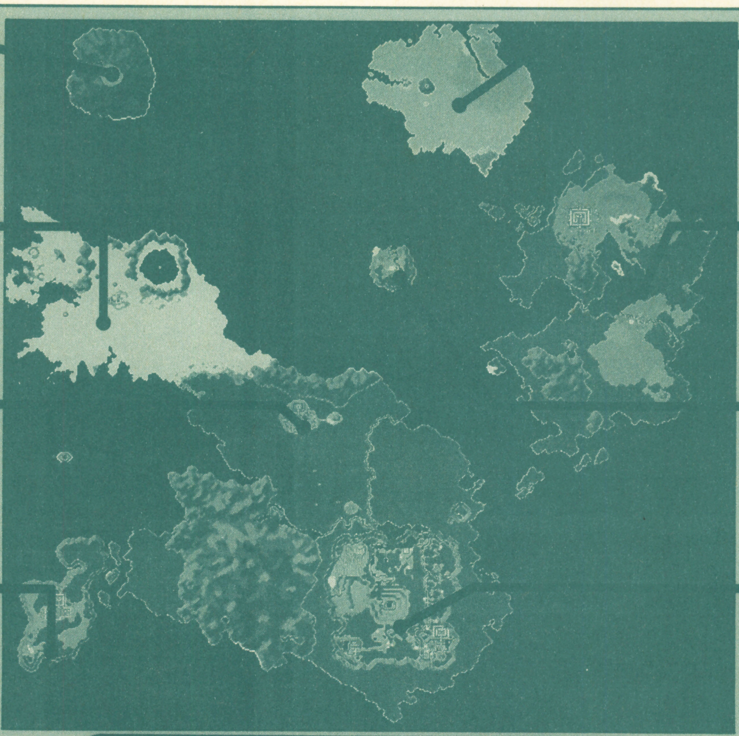
←さらにL・Rボタンで平面マップも呼び出せる。便利だ便利

マナの聖地
終盤も終盤で到達する島。予想どおり「○○の○」がある。ここのザコキャラはとてつもなく強く、かなりの苦労を強いられることだろう。

カッカラ砂漠
マタンゴ王国から大砲に乗って到達する灼熱の地。カッカラ王国という小さい国の領地近くに人の住める場所はなく、平和である。

大森林
とてつもなく広い森。四季の森、妖精村、マタンゴ王国など、いくつもの生命がここで生活している。もっとも生命力にあふれる地域なのだ。

タスマニカ共和国
小さい地域を治めている国。パンドーラと協力し、ヴァンドール帝国の悪事を止めるためにがんばっている。友好的な国なのでぜひ寄ろう。



全世界マップ

氷の大地
トド村があるだけで、人間が住める気候ではない。とにかく寒いのだ。帝国の人間がここにリゾート地を作ろうとしているらしいのだが……。

帝国領
ノースタウン、サウスタウン、そして城が密接した地域に建設されている強大な軍事国家。どうやら戦うべき相手、らしい。

黄金島
厳密にはここも帝国領。ブルジョアたちが住む黄金の島だ。やたらと物価が高いが、売っている物もいい品がそろっている。

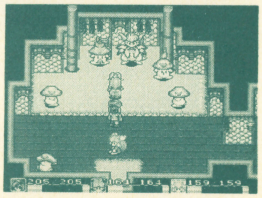
ガイア低地
ゲームスタートの地。もっとも人口密度が濃い地域であり、いくつもの村が点在している。治めているのはパンドーラ王国である。

前回までのあらすじ　聖剣を抜いてからフラミーと出会うまで

聖剣を抜いてしまったランディ、恋人を追いかけるプリム、そして故郷へ戻ろうとするポポイ。彼ら3人は、いつしか世界中にある8つの神殿をめぐり、ランディが聖剣の持ち主にふさわしい人物になるための冒険を始めることとなった。

ガイア低地から始まった冒険は、大森林へと移動する。恋人を敵方に誘拐されたプリムと、故郷を破壊されたポポイもいっしょだ。そして大森林を抜け、キノコたちが住むマタンゴ王国へと足を踏み入れたのだった。

その近くにある龍の穴へと進んでいった3人は、伝説の飛龍の子供と出会う。フラミーと名付けられ、マタンゴ王国国王トリュフォーに育てられることになった龍の子供を置いて、3人は次なる冒険の地へと向かうことに。その行き先は、カッカラ砂漠か、それとも氷の国か？



↑フラミーは子供だからまだ飛べないの。しばらく育ててあげなくちゃ

聖剣伝説2 お買い上げの読者へ　ボスとの戦闘後、どこにも行けなくなってしまうのですが……という質問が編集部に殺到しています。この事態はボス爆発中にセレクトボタンを押すことで引き起こされます。セーブデータは消えたりしませんが、どうかくれぐれもご注意を。（編集部）

カッカラ砂漠

見渡すかぎり砂だらけの砂漠地帯。しかも最初に送り込まれたところは地図にも載らない砂漠の真ん中。無事、人のいるところに行けるのか？

◉自信のない大砲屋にまかせたおかげで……

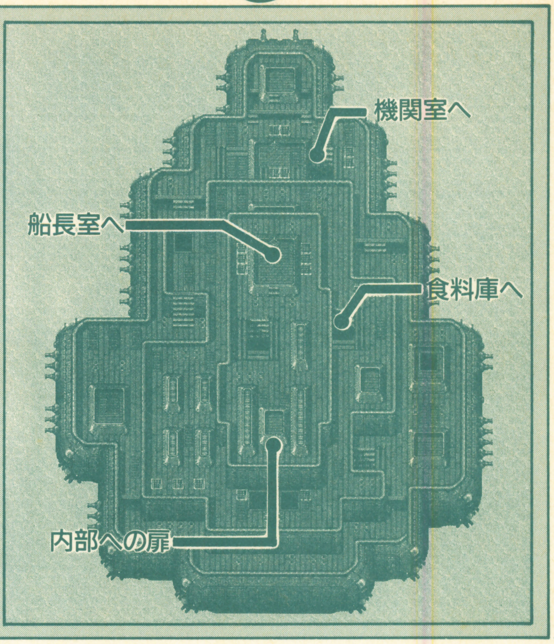
大森林の大砲屋からの行く先はふたつ。カッカラ砂漠か、もしくは氷の国か。どちらから先に行ってもゲーム進行に支障はない。ストーリー的に見れば、こちらカッカラ砂漠に先に来たほうがイベントの流れがわかりやすいだろう。というわけで、ここではカッカラ砂漠を先に紹介することにする。逆のパターンを試したい人は、次ページを先に読み、あとでここに戻ってこい。

では、本題だ。

大砲屋から撃ち出され、着地したところは地図にもない砂漠のド真ん中。どんなにどんなに歩いても、村にも町にも着けないが、なぜか巨大な砂の戦艦サンドシップに乗り込むことができる。ここで3人はいったんばらばらにされてしまうが、再び仲間を集めにサンドシップを歩きまわろう。3人がそろえば、次なる事件が発生するぞ。

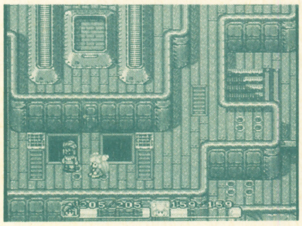
サンドシップ

タスマニカ共和国が所有する巨大な砂の戦艦。扉が判別しにくいのだ。





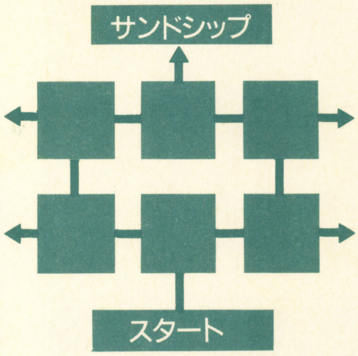
←どこをどう歩けばいいのか。このままじゃひからびちゃう



←サンドシップ。この扉は気づきにくいよね。壁みたいだ

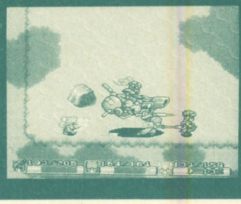
カッカラ砂漠①ガイドマップ

左右、そして上下がループしているため、一方向へ歩き続けてもまた同じところへ戻ってきてしまう。サンドシップを発見するためには、スタート地点の真北へ進まないといけないのだ。サンドシップに乗り込んでしまえば、あとはボス戦まで敵キャラとは遭遇しないので安心していい。ボス戦だって、ここにくる前に装備を整えておけば楽勝なんだよね。



BOSS マシンライダー

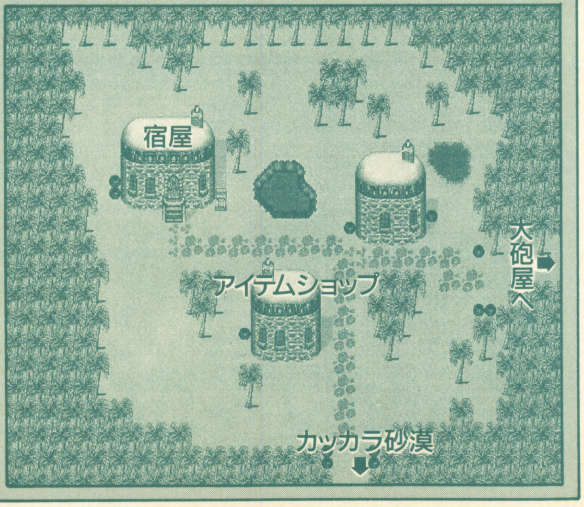
3人がそろうと登場するマシンライダー。魔法による連続攻撃で簡単に倒せる。最大のポイントは、砂漠に来る前にアイテムを補充しておいたかどうかだ。



←直接攻撃じゃツライわ。魔法で倒しておしまいっ！

カッカラ王国

カッカラ砂漠唯一のオアシス。近くにふたつの神殿があるぞ。



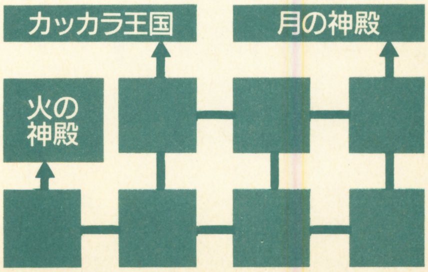
◉サンドシップでの戦いが終わり、ようやく村が！

サンドシップでプリム、ポポイと再び出会い、3人パーティーに戻ると敵が襲撃してくる。ヴァンドール帝国軍だ。もちろん戦うしかない。そして勝利し、サンドシップを降り、北へ進むとカッカラ王国なのだ。ここの近くには火の神殿があるが、ここのマナの種子が盗まれてしまい、中に侵入することができない。困ったな。……じゃ、氷の国にでも行ってみようか？

アイテム	価格
ぱっくんチョコ	30ルク
魔法のくるみ	500ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
金のかみかざり	350ルク
アライグマハット	550ルク
銀のチェスト	1000ルク
黄金のベスト	2250ルク
銀のうでわ	525ルク
宿代	50ルク

カッカラ砂漠②ガイドマップ

最初に到達した砂漠と似ているが、実は全然違うマップだ。西に火の神殿、東には月の神殿がある。ここは絶好の経験値稼ぎの場所でもあるぞ。



氷の大地

カッカラ王国で情報を集め終えたら、今度は極寒の地での冒険となる。ちなみに大森林から直接こちらへ来ることも可能。お好きなように。

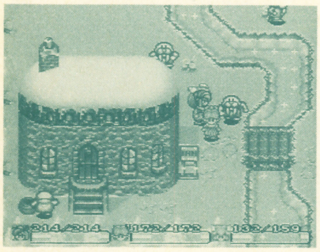
◉君たち、ホントにトドっすか？

大森林、もしくはカッカラ王国の大砲屋から空を飛べば氷の国。着地地点は雪に覆われたへんぴな村だ。ようこそ、みなさん。ここがトド村っス！

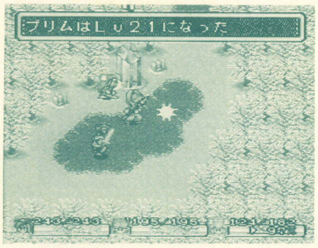
とは言ったものの、ここに住んでいるのは本当にトドか？　トドの牙は上唇（のようなもの）に隠されて見えないはず。しかしグラフィックを見る限り、住民には立派な牙がある。もし間違っていたら思いっきり謝る用意はあるが、これはどう見ても「セイウチ」ではないか？　細部にこだわるヒッポンとしては詳しい話をスクウェアに聞かねばと思ったが、お盆休みで連絡が取れないので断念した。責めないでくれ。今号は通常より締切が早いのだ。

話を戻す。ここは宿と道具屋とわずかな民家があるだけの小さな村だが、どこからやってきたのかワッツもちゃんといる。ここを冒険の拠点にして、しばらくは経験値を稼ぐのが常道だろう。しばらくは周辺でレベルアップに励むのがいい。むやみに先に進むと、前触れもなくボス戦になりかねないので深入りは禁物。ちょこちょこと戦っては金をため、「アライグマ」系の防具などを買ってパワーアップするにとどめよう。

さて、セイウチ（トド？）たちの話を総合すると、極寒の地であるはずのこの地域がなぜか暖かくなってきていることや、森の奥にいるひとり暮らしの老人の話などが聞けるはず。というわけで、ひととおりのパワーアップが終わったら冒険に出発だ。とりあえず目指すはおじさんの家である。



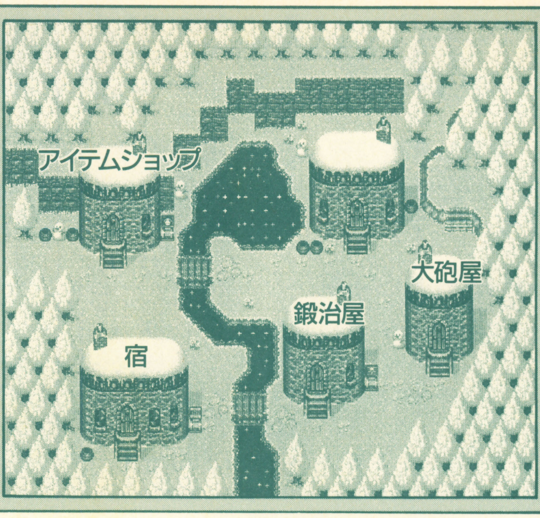
↑トド村。何度も言うけど、こいつらはどう見てもセイウチだと思う。読者の同意求む



↑いかにも冷たそうな森の中。ここでレベルアップしておかないと、後で厳しくなってくる

トド村

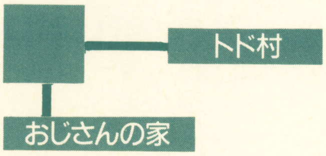
氷の大地の東端に位置する小さな村。住民はトド。そしてなぜか言葉が体育会系。



アイテム	価格
ぱっくんチョコ	30ルク
魔法のくるみ	500ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
命のかみかざり	350ルク
アライグマハット	550ルク
銀のチェスト	1000ルク
黄金のベスト	2250ルク
銀のうでわ	525ルク
宿代	50ルク

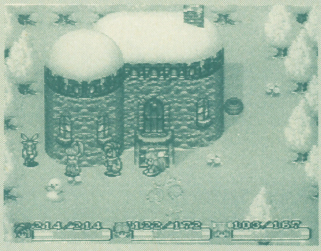
氷の大地ガイドマップ①

トド村から氷の森を抜けるとおじさんの家。迷うほどの距離ではないので、一気に進んでしまいたい。ここを何往復かすれば、ルクの1000や2000、すぐにたまるはずである。



おじさんの家

ちなみに「おじさんの家」というのは正式名称ではなく、編集部で勝手にネーミングしたもの。一度クリアした人は、なぜここで正式名称を掲載しなかったかが理解できるだろう。最初来たときには誰もいないので、遠慮なく宝箱を取っていこう。それ以上すべきことはなし。先に進むことにしましょうか。



↑誰もいない家。ここの持ち主がクリスタルパレスへ行ったきり戻らないんだと。困ったにゃ

FOR REPLAY PLAYER

成長の極意

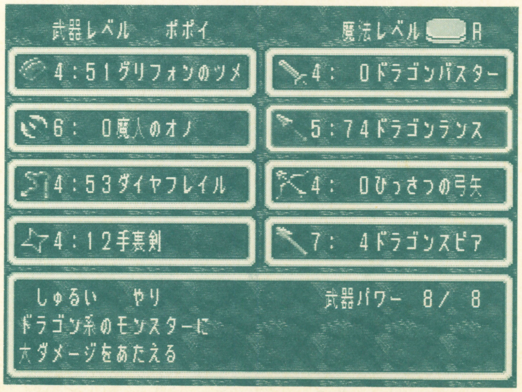
その1・武器編

なーんも考えず、てきとーに武器を持たせたままゲームクリアした遠い日々。同じ失敗は2度とくり返すまい。より効果的な武器装備法を学べ。

武器パワーと技レベルの関係を把握しまくるのだ

まず、覚えてほしい。8種類の武器それぞれには「武器パワー」というものがある。宝箱を開けたり、ボスキャラを倒したりすると、ときどき「○○のパワーがアップ」と表示されることがあるだろう。これにより、武器の潜在的なパワーが上がっていくのである。

しかし、そのまま放っておいても攻撃力は上がらない。ワッツだ。彼に鍛えなおしてもらうと、その武器本来の



[現・技レベル]
この数値が技レベルを表わす。ランディ・プリム、ポポイそれぞれが8つの武器に対して別個の技レベルを持つ。

[武器パワー]
8つの武器それぞれが持つ潜在的なパワーのこと。これが上がらないと技レベルも上がらないのである。

◉ブルジョアってのは何を考えているやら

おじさんの家を抜けると、再び氷に閉ざされた森。東には大砲屋もあるが、しばらくここで冒険していればいいので行く必要なし。カッカラ王国付近のほうが敵キャラの経験値が多いのでレベルアップに適しているかに思えるが、まだまだ自分が弱いうちは、こちらで戦っているほうが効率がいいはずだ。

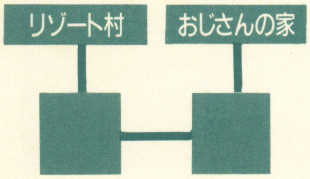
ところで氷の森を進んでいくと、次第にまわりが暖かくなっていくのを感じただろうか。もちろんテレビから熱が伝わるわけじゃないけど、ボリュームを大きめにしておくと、戦闘中の効果音がだんだん柔らかい音に変化しているんだよ。気づいたかい？　気づくわけないよね。全部ウソだもん。

で、そのまま進んでいくと、金持ちたちが作ったリゾート村だ。でもその前にボス戦。勝てば楽園が待ってるぞ。



↑なぜか暖かい村がこんなところに。変なの

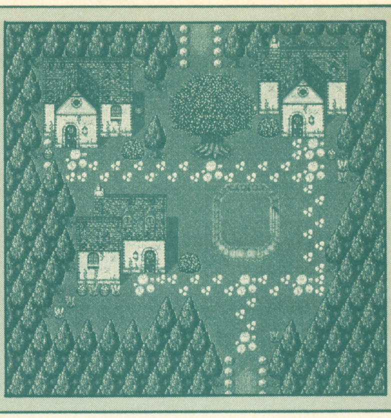
氷の大地ガイドマップ②



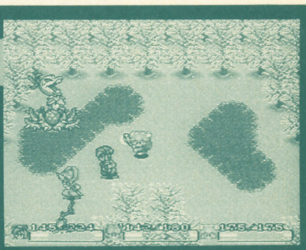
最初に進んだときは、リゾート村へ入る直前にボス戦となる。というわけで、そこへ到達するまでは無駄な魔法、そしてアイテムを使わないことが大切だったりする。

リゾート村

帝国領黄金島に住むブルジョアジーたちが作った南国楽園風の村。氷だらけの大地にこんな村を作るあたりがスーパー殿様遊びである。ここのストーブの中には素敵な仲間がいる。力を貸してくれるのだ。



BOSS　オーチェ

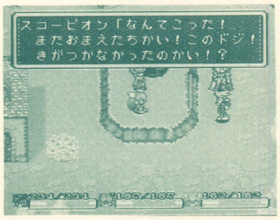


いつぞやのドワーフ村で戦ったバドの色違いボスキャラ。魔法が効きにくいので直接攻撃による力押しとなる。回復系のアイテムをたっぷり準備してからでないと苦しい戦いになるぞ。あとはあまり接近し過ぎないことがポイントである。

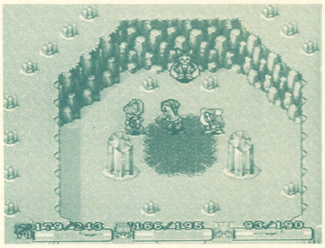
◉トド村に戻るかニキータを利用するか？

リゾート村。ここのストーブにまつわるイベントが終わると、村は一気に冷え込んで、村人はどこかへ消えてしまう。まったくブルジョアってのは軟弱でいけない。こんな不愉快なところは無視して先へ進もう。目指すはおじさんがいるというクリスタルパレスだ。

ところで回復アイテムが乏しくなっていたり、金がたまっていて防具を買い替えたいというような場合は、ここらでいったんトド村まで戻るのが得策。たしかにこの先にはニキータがいるからアイテムの購入はできるけど、なにせ値段は店の倍。まだまだ先が長いことを考えれば、慌ててプレイしてもロクなことはない。慎重に、慎重に。



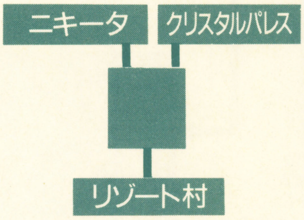
←どこかで見たようなコイツら。性懲りもせずまた登場する



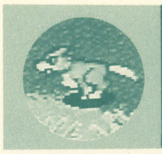
↑ニキータがいる。ここでセーブしてからクリスタルパレスに向かいたまえ。先は長いぞよ

氷の大地ガイドマップ③

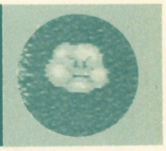
リゾート村から北へ進み、右の道を進めば目的地クリスタルパレス。左の道を進めばニキータがいるので、クリスタルパレスに突入する前には迷わずセーブすべし。



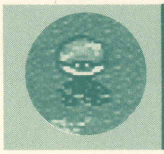
敵キャラのパフォーマンス



←一番まともな敵キャラ。やや遠くから一気に距離をつめてくるので注意。ムチなどで動きを止めたい



→ふわふわ、ぷかぷか、と空を飛ぶ。じつは一切の直接攻撃を受けない困った敵キャラ。無視するが得策



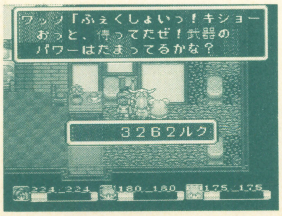
←すぐに自分のカラに閉じ込もってしまうシャイな奴。まともに戦うと持久戦になることも。変な奴だよな

パワーが最大限まで引き出されるのである。武器パワーが上がったら、なによりも先にワッツのところへ行こう。

技レベルというのは、キャラ個人個人が戦闘を経ることによって得た経験値（のようなもの）がたまることで上がっていくレベル。技レベルは武器パワーと同じ数値まで上げることができ、上がれば上がるほど強力な必殺技が使えるようになるのである。

①武器パワーがフルでない場合

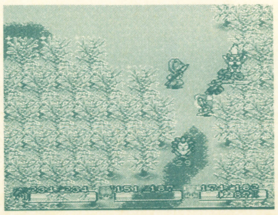
武器パワーが上がっているのにワッツに鍛えなおしてもらっておらず、潜在的パワーを引き出していないのはもってのほか。すぐ近くの村へ戻るべし。



←ワッツ。たいていの村にいるので、迷わず鍛えてもらおう

②技レベル<武器パワーの場合

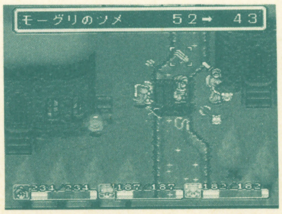
これが平均的な姿。まだまだ技レベルが上がる可能性を秘めているわけだから、そのまま今の武器を装備していればいい。ガンガン戦おう。



←パーティー全員がこの状態で戦っていたいものだ。効率よし

③技レベル=武器パワーの場合

それ以上その武器を持っていても技レベルが上がらない。てことは別の武器に持ち直し、そちらの技レベルを上げるように努力すべきなのである。



←すぐに武器を装備しなおそう。技レベルにはいつでも注目を

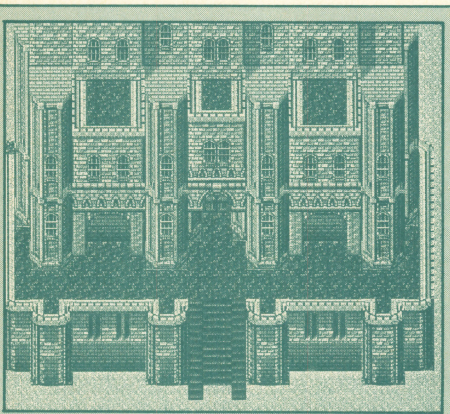
クリスタルパレス

いままでにない規模を誇るクリスタルパレス。登場するボスも１体だけとは限らないし、危なくなったら途中で引き返す思い切りのよさも必要だ。

クリスタルパレスガイドマップ

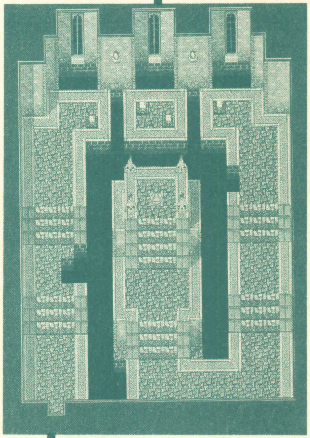
◉トリッキーではないけど難関だ

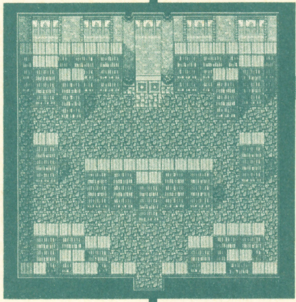
内部に侵入して、最初の部屋でちょっと戸惑うだろうか。スイッチがいくつかあるが、大半はダミー。正しいスイッチを踏んで奥へ進もう。以後、ふたまたもあるけど原則的に一本道なので迷うことはないだろう。ただし、途中でボス戦があり、そこでMPを使い果たしたりすると、最後に待つ本当のボス戦が苦しくなる。危なくなったら迷わず脱出したいところである。

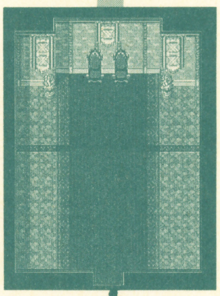


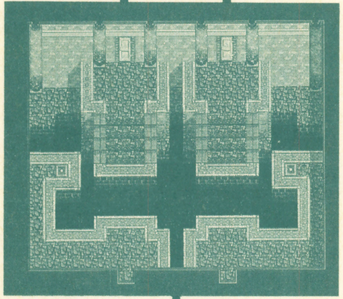
クリスタルパレス外観

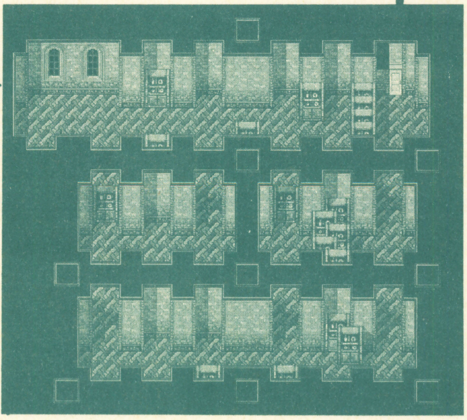
中盤では珍しい「神殿とは関係ないイベントの場」。いかにも冷たそうな雰囲気が漂う極寒の地にそびえる迷宮なのである。

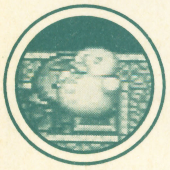


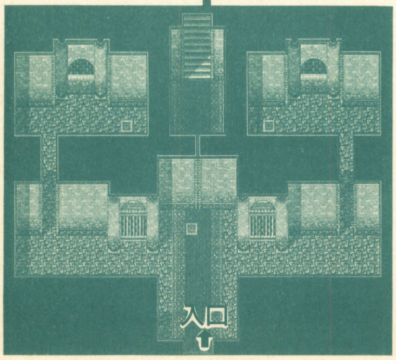












→先頭のキャラにムチを装備させ溝を越えていく。もう慣れたよね

→図書館。上の出口へ向かうしかないのだが、いきなり床が抜けてまっさかさま。そこにはボスキャラが！

↑たとえ行き止まりでもひととおり確認を。宝箱があるかも

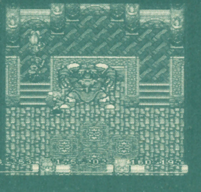
↓３つのスイッチの内のふたつはダミー。正解を探すべしべしっ

←本棚が邪魔をしていてルートがわかりにくい。せまい隙間を抜けていくので観察力が大切なの

←ここにはコカコーラのまわし者が……って、こんなこと書いても何人の読者に通じることやら。わかる奴だけニヤリ、なのだ

BOSS2 フロストギカーズ

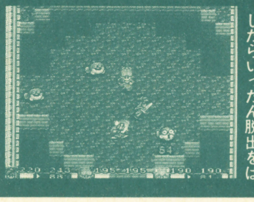
もちろんサラマンダー系の魔法で攻撃。敵のアイスセイバーに対抗してフレイムセイバーを唱えることも忘れずに。



←サラマンダーの魔法で連続攻撃。これが必勝法

BOSS1 ぱっくんとかげ×3

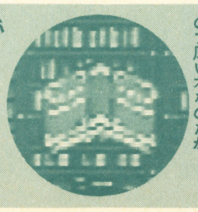
全体に攻撃魔法をかけてしまうとラチがあかなくなる。時間はかかるけど、１匹ずつ倒していくのが安全な攻撃方法だ。



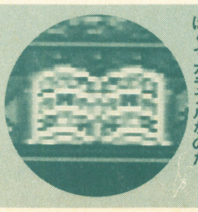
←ここで魔法を使い果たしたらいったん脱出をば

さまざまなページがかくされている

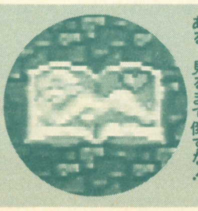
図書館に登場する本のモンスター。すぐ倒すのはもったいない。その変化を楽しもう。



←背表紙。いかにも辞書風のブ厚い本なのだが……



←なんだか中身はマンガっぽくてカラフルなのだ



←しかもグラビアページもある。見るまで倒すな！

火の神殿

クリスタルパレスのイベントが終わったら、カッカラ王国の西の火の神殿へ。やや複雑なルートを通らないといけない迷路の神殿なのだ。難しい。

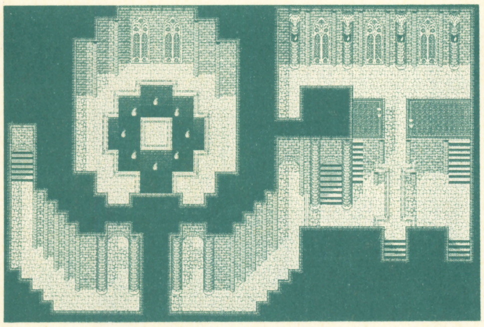
火の神殿ガイドマップ

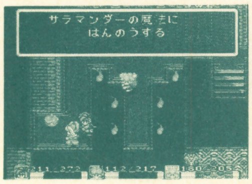
◉赤い画面の中でオーブを発見

サラマンダーを仲間にする前にやってきても、この神殿を攻略することは不可能だ。サラマンダーの魔法にしか反応しないクリスタルオーブが行く手を遮っているからである。以後、3つのクリスタルオーブの封印を解きつつ、上へ下への複雑なルートを突破した者のみが祭壇へと到達できる。記憶力だけで突破できる限界とも言える中盤の難関ダンジョン、ここに登場。

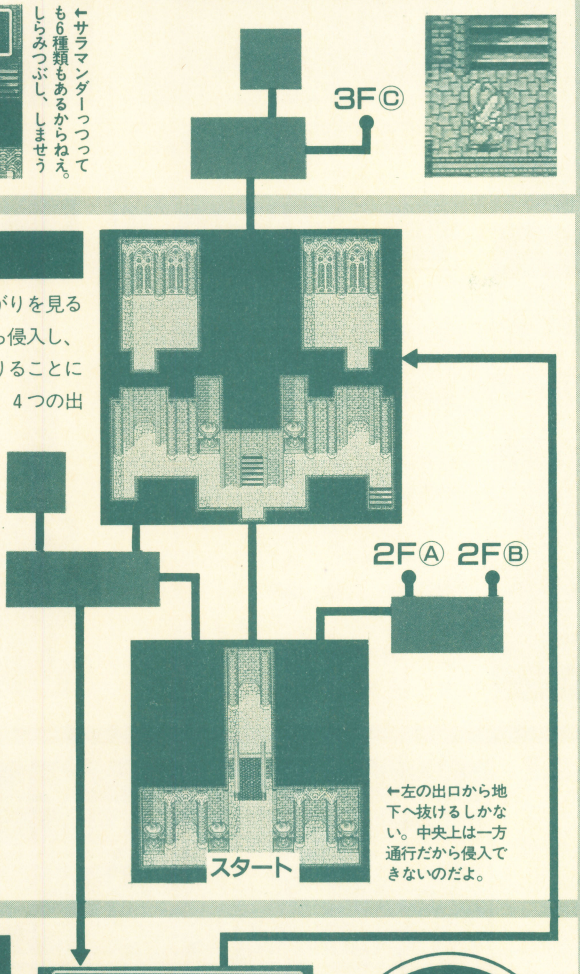
2F

祭壇までの道のりのちょうど半分くらいでここに到着。またまたクリスタルオーブの封印を解かなければ道が開けない。最初のクリスタルオーブとは違う魔法に反応するところがミソ。色々と試してみておくれ。ここを突破すればクリアは時間の問題だ。





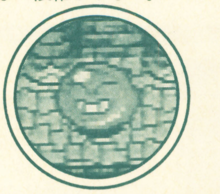
←サラマンダーっつっても6種類もあるからねえ。しらみつぶし、しませう



←左の出口から地下へ抜けるしかない。中央上は一方通行だから侵入できないのだよ。

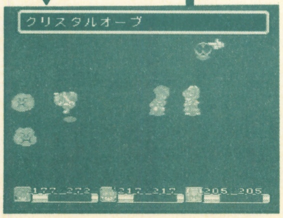
1F

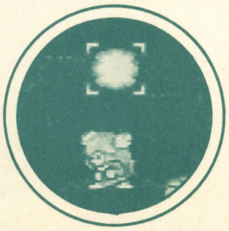
それぞれの部屋のつながりを見ると複雑そうだが、入口から侵入し、いったん左から地下へ降りることに気づけば問題はないはず。4つの出入口がある部屋があっても、途中に溝があったり壁があったりしてすべての出入口から自由に出られないことにも注目。あまり深く考えず、1本道を進むつもりで進んでいけばそんなに複雑じゃない。



B1

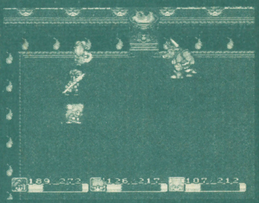
灼熱の熔岩を消すためにはサラマンダーの魔法が必要。見えにくいかもしれないが、ここにあるクリスタルオーブの封印を解かないと先には進めないのだ。





BOSS ミノタウロス

ゲームクリアした後、「ここにはどんなヤツがいたっけ?」と悩でしまうくらい影の薄いボスキャラ。魔法のくるみでMP回復しつつジンの魔法をかけまくれば楽勝でしょう。

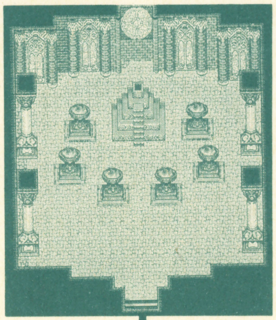


↑魔法のくるみさえ万全ならやられることはないはず。弱いよ

5F

目指すべき目的地、祭壇はここにある。ここにマナの種子を返し、さらに聖剣と共鳴させれば目的は達成される。といってもその前にボスが登場するので、そいつを倒してからのことだけど。

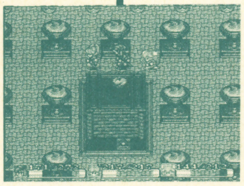
共鳴が終われば目的は終了。がすぐに魔法のロープで脱出してしまおう。



←ここへマナの種子を戻し、共鳴させることが当初からの目的だった。覚えてた、よね?

4F

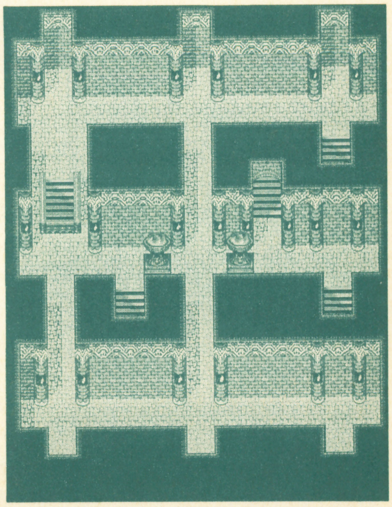
スイッチを踏み、クリスタルオーブの封印を解き、炎と炎の間を通過する3ステップを踏めば突破できる。



←3ステップを踏まないと突破できない。面倒くせえ

3F

いくつもの階段があり、悩むこととは思うが、端からひとつずつ潰すように調べていけば迷うことはない。ガイドマップを参考に正しいルートだけ先へ進んでしまうと宝箱を発見できないことがあるので注意したい。取り忘れ不安なら、敵キャラの登場しない帰り道で確認を。

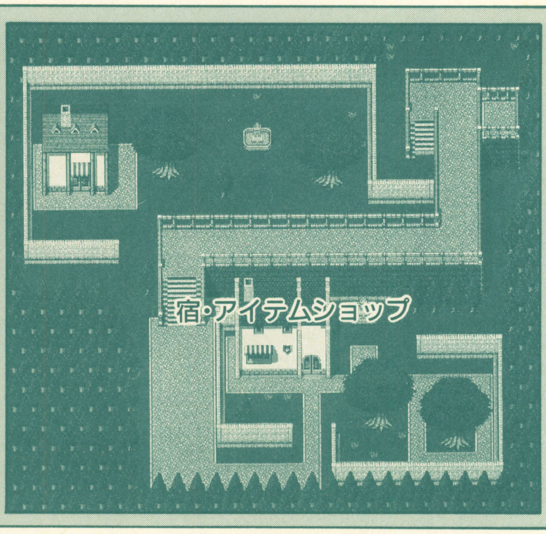


帝国領

物語中盤だというのに、舞台は一気に帝国領土へ展開。ふたつの町に遺跡に城に、冒険は一気にハイテンションなものへと変化していく！

サウスタウン

小さい家がいくつかあるだけののどかな村。兵士ものんびり



火の神殿のイベントを終え、カッカラ王国の大砲屋から送り出された先は、帝国領の末端の町、ここサウスタウンなのである。兵士が巡回しているが、とりたてて厳しくチェックされることもなく歩き回ることができる。情報を集めてみよう。

ここでポイントとなるのは北西の扉と西の一軒屋。ここのおばあさんに話しかけることで物語が進展するのだ。ちなみにゲームの後半になって生きてくる伏線があるので、このおばあさんにまつわる話は記憶の片隅に残しておくこと。記憶力がない人はメモを取るのもいい。ちょっとオーバーかな？

アイテム	価格
ばっくんチョコ	30ルク
魔法のくるみ	500ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
金のかみかざり	350ルク
アライグマハット	550ルク
ポロピンフード	770ルク
銀のチェスト	1000ルク
黄金のベスト	2250ルク
ルビーのむねあて	4500ルク
銀のうでわ	525ルク
ゴーレムリング	750ルク
宿代	100ルク

◉敵のふところに飛び込んではみたけれど

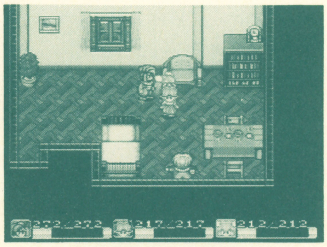
帝国の城に隣接し、繁栄をきわめるノースタウンが首都なら、こちらはそこからやや離れた田舎町といったところ。東京23区と奥多摩みたいな関係……だなんて、一部地域の読者の神経を逆なでするなんてことは言わないが、まあ、そういうことだ。といってもアイテムの購入もできるし、ここに来たならもうカッカラ王国へ戻る必要はまったくない。

田舎町とはいえ帝国領だけあって、兵士がうろちょろしていて、帝国の邪魔をする人間を排除しようとする空気が張りつめている。ボリュームを大きくすれば効果音に張りつめた音が混じっているのがわかるだろう。……すいません。またウソを書きました。

さて、どうやってこの町を脱出するかというと、その鍵は一軒屋に住むおばあさんなのだ。ここで話を聞けば、ノースタウンへの抜け道を利用できるようになる。3桁の数字が暗記できない人はメモ用紙とペンを準備してから話しかけてみましょう。



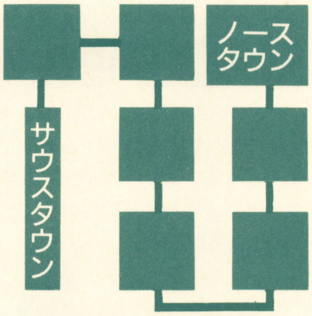
↑口調は恐いけど捕まる心配はなし。どことなくのどかな雰囲気が漂うサウスタウンである

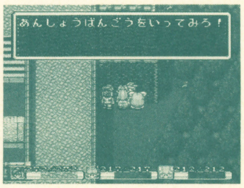


↑このばあさんが鍵を握っている。この文章はけっして比喩ではない。本当の話なのだ

下水ガイドマップ

サウスタウンとノースタウンを結ぶ秘密の通路、下水道。こういう通路でのお約束通り、モンスターが大量に出現する。通路そのものは短いから一気に駆け抜けてしまいたいところだが、ひとりプレイだとコンピューター操作のキャラがいろいろなところに引っかかって、なかなかスムーズに移動できない。しかも触れるとユキダルマにされてしまうことも多い。対処法としては、操作するキャラをこまめにチェンジしながら進むようにすることと、接近戦用の武器を持たせないことだろう。無駄な戦闘は避けたいものだ。





←まあ、すべてのパターンをためしても千回やれば絶対に当たるんだよな

FOR REPLAY PLAYER

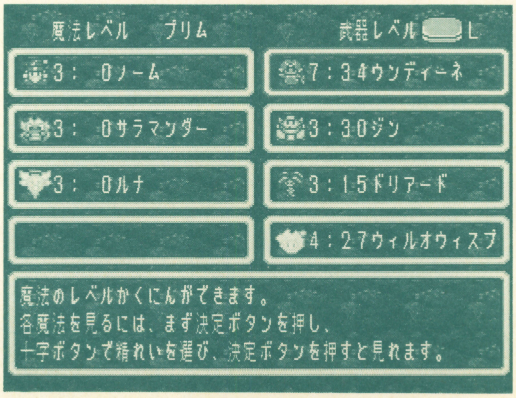
成長の極意

その2・魔法編

使えば使うほどパワーアップしていく魔法。節操もなく使いまくり、成長させるのが最大のポイントである。出し惜しみは意味を持たないぞ。

バランスのよい成長こそ最大の攻略法なのだ

たとえばプリムのウンディーネの魔法はレベルが上がりやすい。回復でしょっちゅう使用するからだ。だから、経験値かせぎで戦っているときなどは、意図的に他の魔法を使い、ウンディーネ以外の魔法のレベルを上げるようにしておきたい。ポポイも同様で、ひとつの魔法ばかりが片寄って成長してしまうと、特定のボスキャラで苦しむことになる。バランスよく成長させよう。



［魔法レベル］

魔法レベルは、8つの魔法それぞれに対してプリムとポポイが持つパラメーターである。それぞれの魔法をどれだけ使ったか、がレベルに直接反映する。だから節操なく魔法を使うことが成長させる最大の方法となるのだ。

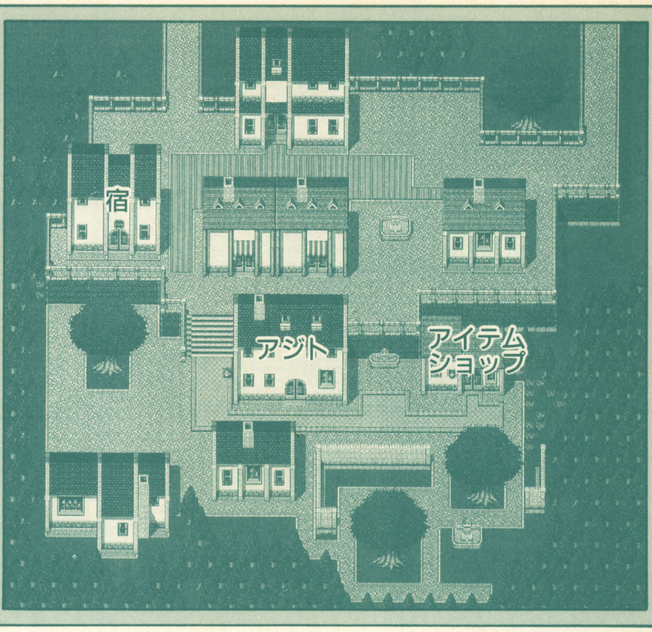
ノースタウン

下水を抜けると帝国の首都、ノースタウンだ。レジスタンスのアジトの面々がパーティーを迎え入れてくれる。しばらくはこの町を、そして彼らとの協力体制を中心に物語が展開する。じっくりと話を聞いておくように。ちなみにここは表向きはコーヒーショップだが、コーヒーを飲むことはできない。

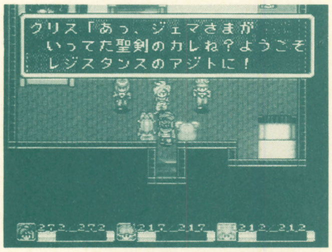
たいていの人は、ここに到達した頃には貧乏な状態だろうと思われる。まあ、多少の金があっても、この町で売っている高価なアイテムは買えまい。現段階ではウインドーショッピングで我慢しよう。しばらくはここを拠点に冒険しまくるのだから、金はすぐにたまるはずだ。

城壁に囲まれたこの町では、パーティーが進むべき道はひとつだけ。北東の古代遺跡である。ディラックやパメラ（なつかしい名前だ）もいるらしい。じゃ、行ってみるか。

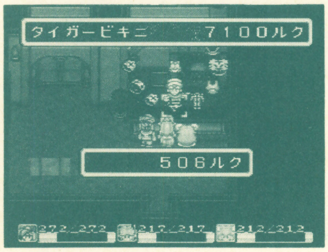
アイテム	価格
ぱっくんチョコ	30ルク
魔法のくるみ	500ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
トラのぬいぐるみ	6375ルク
タイガービキニ	7100ルク
銀のうでわ	525ルク
ゴーレムリング	750ルク
スノーマンリング	1200ルク
宿代	120ルク



宿も道具屋もレジスタンスのアジトまである帝国の首都。にぎやかな町だ。



↑アジトへようこそ。なつかしいディラックの話などが聞けるぞ。そんな奴もいたっけっか



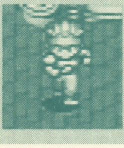
↑防具の値段がガガン、とアップしているような気がする。ここが中盤のポイントだからね

レジスタンスの面々

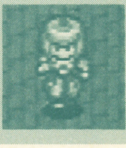
若き女性リーダー、クリスを中心とした組織。もともとは大人たちが主体であったと思われるが、戦いが続くにつれて死者が増え、現在では老人と女性、そして若者が中心になっているようだ。幼い少女すら見張りをしている（つもりになっている）のが泣かせる。



←リーダーのクリス。ジャルヌ・ダルクを抱沸させる



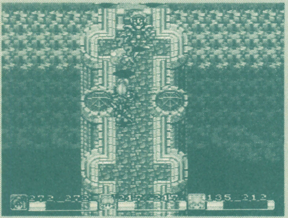
←クリスの仲間その1。こいつも若いな。がんばれ



←仲間その2。女性比率が高いレジスタンスなのだ

帝国王城

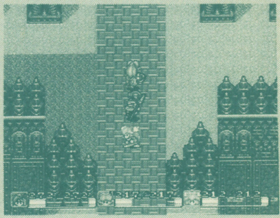
ノースタウンの北にそびえる帝国の城。といっても、まだ侵入することはできず、入り口は固く閉ざされている。ちょっとのぞいてみると、鉄球を振りまわしているモンスターが徘徊しており、まともな城でないことは一目瞭然。いずれ入れるようになってときには、じゅうぶんな心の準備をしておいてちょーだい。



↑入り口には障害物が。まだこの中に入ることはできないのである。またあとでね

古代遺跡

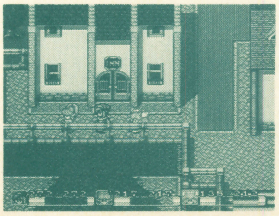
ノースタウンの北西から行ける古代遺跡。ゲームスタート直後のパンドーラの城下町にも似たようなものがあったが、こちらのほうがより広く、不気味である。またまたディラック、パメラなどのパンドーラの関係者がからんでくるようだ。次に進むべき場所はここ。装備を整えてから突入したいところである。



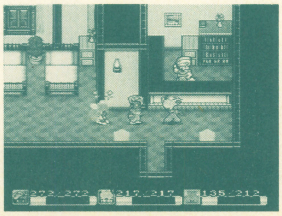
↑この建造物の雰囲気、パンドーラの遺跡とまんま同じだ。ここにディラックが？

①プリムの場合

プリムの魔法は、主に自分たちパーティーに向けて効果を発するものが多いと、いうことは、これらの魔法は戦闘中でなくとも（敵キャラがいなくとも）唱えられるのだ。町の中、宿に止まる直前などに、無意味でもいいからガンガン魔法を唱えてしまおう。この地道な努力が魔法レベルを上げていくのである。ちょっとめんどうだけどね。



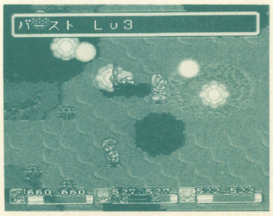
←宿に泊まろう。だけどMPが余っている。そんなときは……



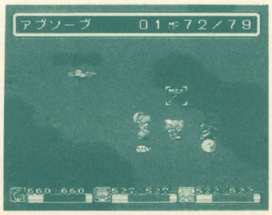
←泊まる直前に魔法を使う。これだけで成長は段違いに早い

②ポポイの場合

ポポイの魔法は、敵モンスターに対するものがほとんど。ということは戦闘中にしか使えないわけで、プリムのように町中で魔法をレベルアップさせることはできない。しかしルナの魔法を覚えれば、敵からMPを吸い取りながら戦い、町に戻らずとも永遠に魔法を使い続けることができるぞ。これでOKだ！



←魔法をガンガン使って敵を攻撃。MPは減るけれど……



←ルナの魔法があればMPが吸い取れるから大丈夫なのだ

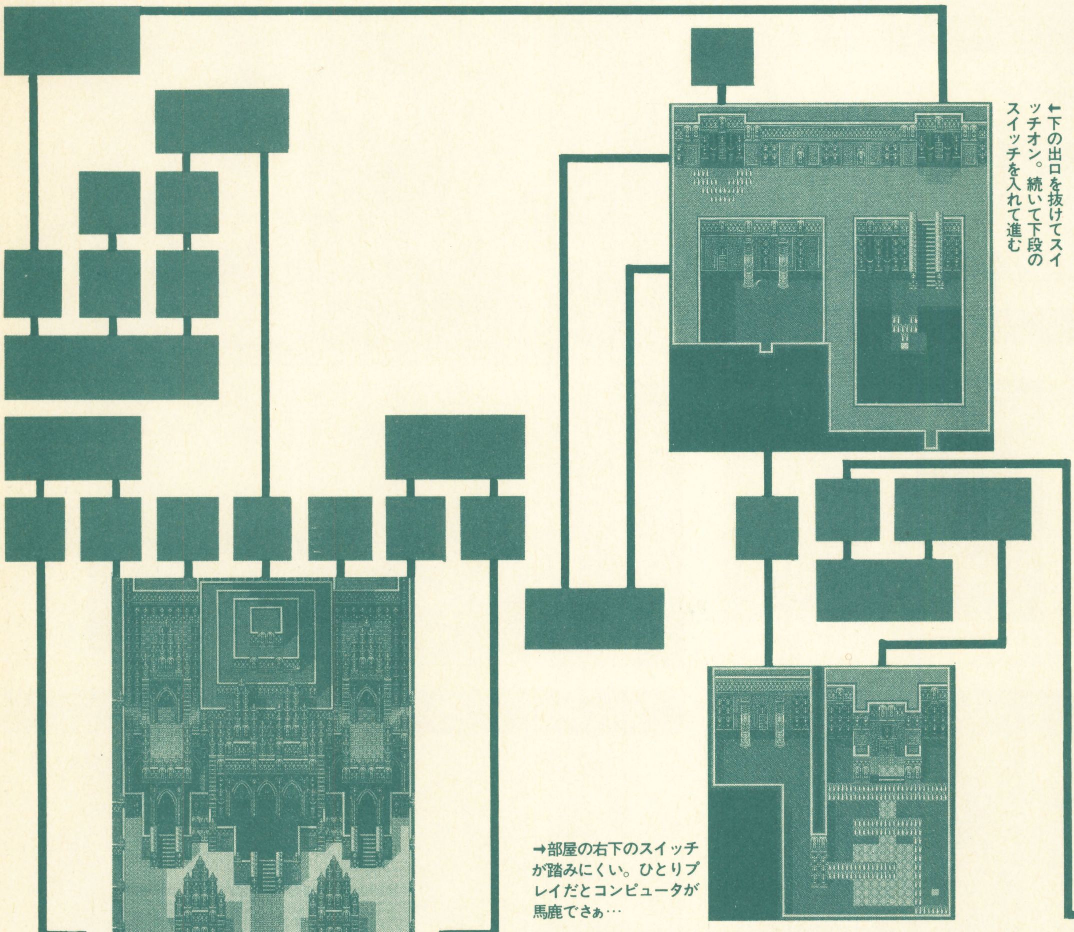
古代遺跡

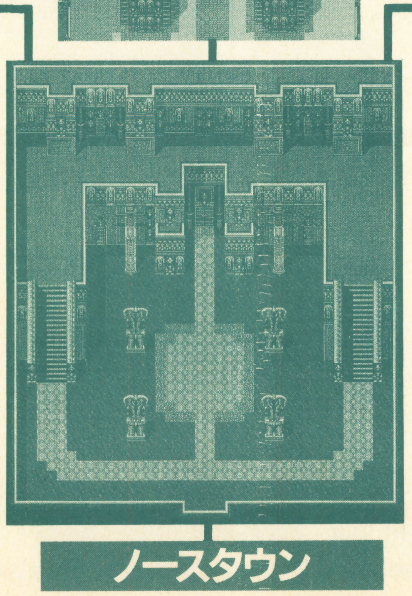
ノースタウンの北に位置する不気味な遺跡。奥が深く、とにかく部屋が多い。ちょくちょく町に戻るつもりでGO！

古代遺跡ガイドマップ

●死の使者タナトス、再び登場

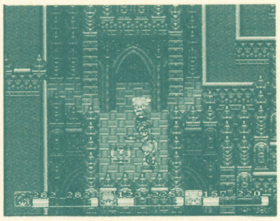
ディラックの姿を見た。その情報を信じて古代遺跡へ。入り口でパメラ（覚えてる？）との出会いがあり、内部ではディラック、そしてタナトスとの再会が待っている。ガイドマップを作るだけで壁易したくらいに広い内部構造と、スイッチやトゲトゲが複雑にからむトリッキーな罠。ボスキャラは2体も登場するし、じっくりかからないと火傷間違いなしの難関なのだ。



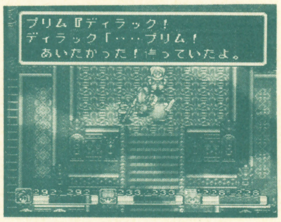


←下の出口を抜けてスイッチオン。続いて下段のスイッチを入れて進む

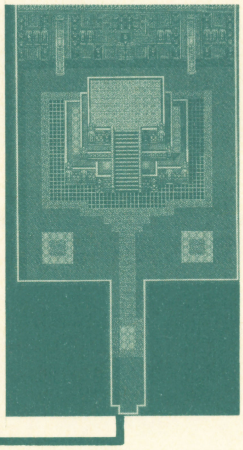
→部屋の右下のスイッチが踏みにくい。ひとりプレイだとコンピュータが馬鹿でさぁ…



←宝箱多し。絶対に取りのがすべからず。すべて調べろ



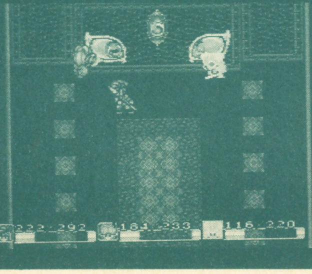
←ディラックとの出会い。しかしまだ幸せは訪れない



←祭壇。この直前にボス戦あり。そして直後にもボス戦あり。アイテムはたっぷりあるかい？

BOSS1 サタンズウォール

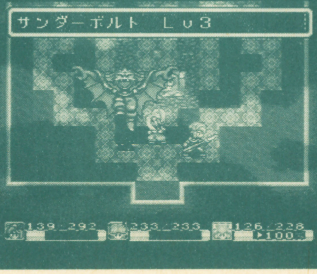
ダンジョンの奥深くに登場する壁の化け物。パンドーラの遺跡にも同じようなのがいたが、こちらは圧迫ではなく落盤攻撃で攻めてくる。魔法が効きにくく、直接攻撃を主体にして戦わないとツライ。剣、オノなどの攻撃範囲の広い武器が有効だ。



←剣やオノを装備し、中央あたりで振りまくる。効率よくダメージが

BOSS2 バンパイア

遺跡の最後に登場するバンパイア。直接攻撃はマントを広げているときにしか当たらないため、魔法を主体に戦いたい。魔法のくるみがないなら、一度町に戻って出直したほうがいい。接近すると噛みつかれるのでむやみに近づかないようにしよう。



←魔法の連続で倒してしまうのがベスト。ポポイにフル回転してもらえ

皇帝居城

皇帝が和解を求めてきた。本音か、それとも罠か。虎穴に入らずんば虎児を得ず。装備を整えて突入するのみ！

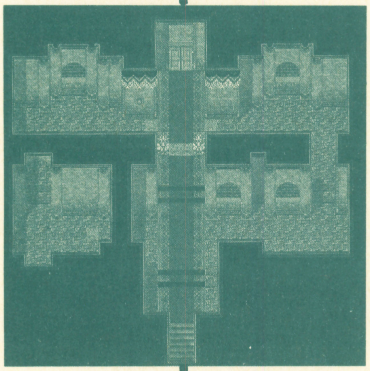
◎入り口だけで出口なし。装備を整えて臨みたい

古代遺跡からアジトへ戻ると、皇帝からの和解の連絡が。ぜひ城に来て欲しいとのこと。

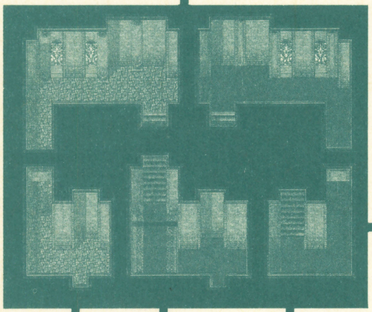
最初から断っておくけど、この城、いったん入ったらここでのイベントが終わるまで2度と出られない。となると、当然アイテム、そして装備をパワーアップさせてから突入したいところ。もちろん直前でセーブしておくことも忘れてはいけない。内部はさほど広くないが、2度ものボス戦があり、ザコキャラの一撃もいままで以上に強い。なお、壁にある小さいスイッチを見落とすと先に進めないところがあるので注意が必要だ。

皇帝居城ガイドマップ

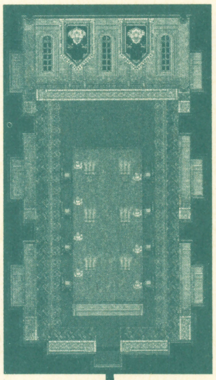
BOSS2



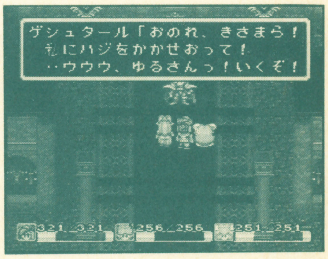
↑壁のスイッチに気づかないと永遠に抜けられないのであった



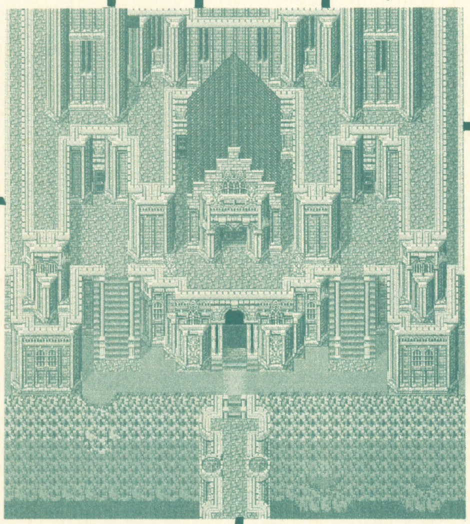
↓どの出口がどこにつながっているかきっちりと把握しておくこと



→皇帝がすんなり話し合いに応じてくれるわけないよね、やっぱり

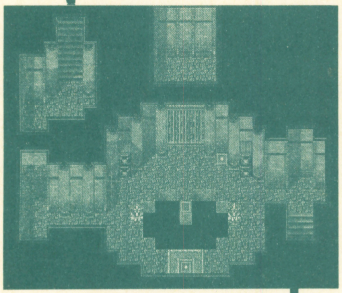


↑ゲシュタール再び。サンドシップでの敗戦の屈辱を晴らすため、死に物狂いで戦ってくる。でも弱いんだよなコイツ。楽勝でしょう



→外観。上の段にもいくつかの扉があるので注意。けっこう複雑なのだ

ノースタウン

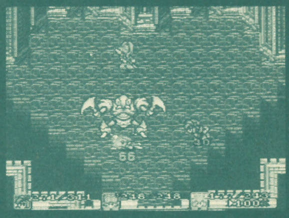


BOSS1

→メタルマンティスとの戦いが終わるとここへ。けっこう道のりは長いけど、敵の動きはノロイから平気

BOSS1 メタルマンティス

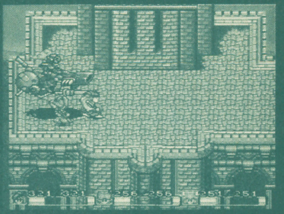
金属のカマキリ。その名のとおりカマを振りまわしてくるが、HPが少ないので魔法の連発で楽に勝てる。ザコに毛が生えたようなもんですわ。



↑魔法を使うのが嫌なら、ため攻撃だけでもじゅうぶん倒せる。試しておくれよ

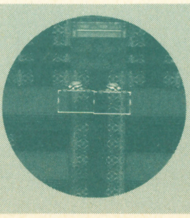
BOSS2 マシンライダー2

サンドシップでの敗戦を乗り越えて復活したマシンライダー。こちらもHPが少ないが魔法連発で楽勝。魔法のくるみさえ温存しておけばOK。

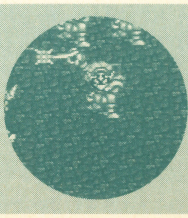


↑走りまわっているから直接攻撃はダメ。魔法主体で攻撃してしまおう

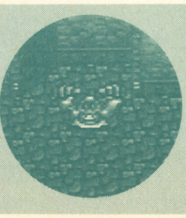
敵キャラのパフォーマンス



←忍者くんです。壁やら床やらに隠れようとしますが、適当に武器を振りまわしていれば当たります。大笑い



←そんなぶっそうなモン振りまわすんじゃないっての。でも動きがニブイし、そんなに固くもないのよね



←手がデカイ。そういやこういうの東京ドームで見たことあるな。さあ、お手を拝借。よぉーお、パン！

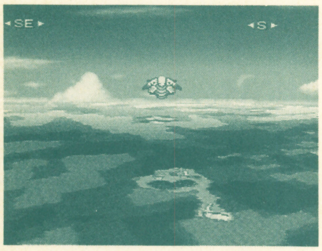
マンテン山

フラミーでなければいけない場所。その筆頭がここマンテン山だ。序盤から情報だけはあったこの未知なる山。ここを拠点に飛びまわる日々が続く。

●はるかなる大空から高くそびえる頂の上へ

城での窮状を救ってくれたのはフラミーだった。その背中に乗って、夢にまで見た空の旅が始まるのだ。まずトリュフォーを送りにマタンゴ王国まで行ったら、あとは自由に飛びまわっていいのである。どこへ行ってもいいのだが、とりあえず向こうべきはマンテン山。賢者ジャッハが暮らしているというこの地で、彼の話を聞くことが大事なのだ。

山の上にはいくつかの着陸地点があるが、まずマンダーラへ。ここで世界の過去が聞ける、いや、見れるからだ。

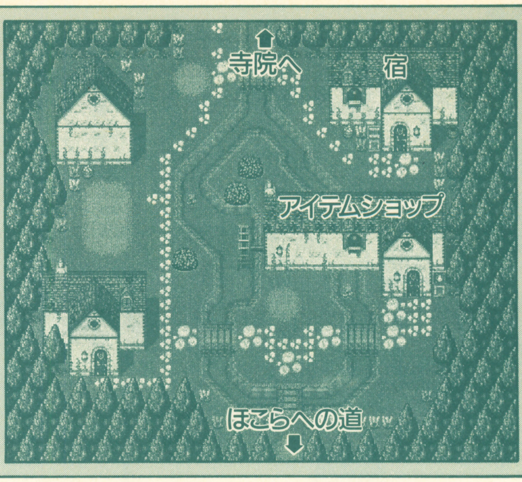


↑空を飛ぶ町が流れる。フラミーはふわふわと浮かんでいる。これで大半の場所へ行けるように

アイテム	価格
まんまるドロップ	10ルク
ぱっくんチョコ	30ルク
魔法のくるみ	500ルク
ブイブイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
サークレット	2300ルク
魔法のよろい	11500ルク
オチューリング	1875ルク
宿代	150ルク

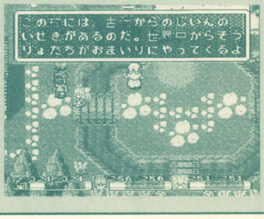
マンダーラ

山頂に位置する小さい村。過去の記録が寺院に眠る。

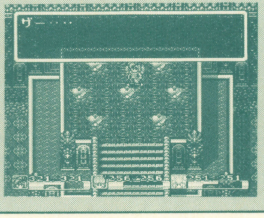


山の上の寺院では？

過去の記録が残されていると言われている寺院がマンダーラの北に。モンスターが出現するわけでもないので気にせず行こう。寺院の中央にある壊れかけの○○○に話しかければ過去の事件が見えるのである。



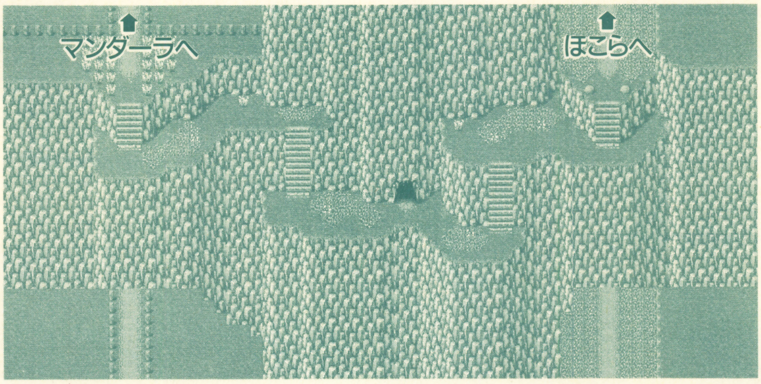
←マンダーラ村ではこの寺院を大切にしているようだ



←この岩のようなものに話しかければ過去がわかる

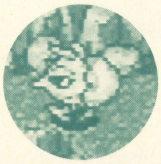
ほこらへの道①

ジャッハの住むほこらは、フラミーで直接降り立つことのできない頂にある。というわけで、下から徒歩で登っていくしかない。そして途中に穴があり、ここが闇の神殿への入り口となる。ジャッハにはいつでも会えるので、先にここへ入ってしまうのがいい。どうせジャッハにはなかなか会えない……こともないけど、それによって話が進展するのはまだまだ先だからね。



こいつに要注意！

可愛い顔して、ひと睨みでこっちを石化させてしまう難敵。接近したらあかん！



←誰がなんと言おうとこいつはコカトリスだ。文句あっか

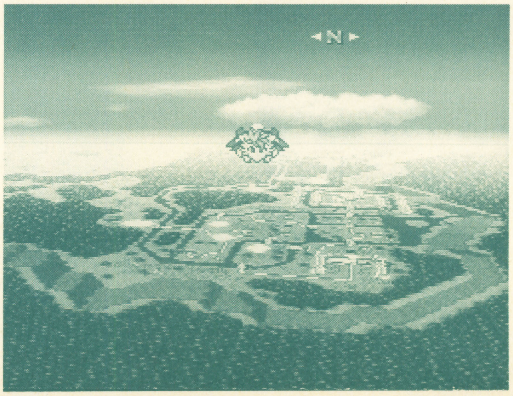
FOR REPLAY PLAYER

フラミーに乗って名所探訪

ストーリー通りに進むのもいいけど、たまにはちょっと寄り道したい。何か素敵な発見があるかもしれないぞ。探してみよう広い世界を。

世界には色々と不思議な地形がある

もしかしたら、本当はストーリーに絡んでくる重要なポイントだったかもしれないけど、なんらかの理由で削除され、その痕跡だけがマップに残っているのではないか？　そんな妄想さえ起こさせる不思議な地形が、この広い世界の中には数多く残されている。これらを探し、そこはきっとこんな風にストーリーの中に組み込まれていたんだ、などと勝手な想像を巡らせるのはユーザーの自由であり、そして権利である。さあ、探そう。フラミーに乗って低空飛行だ。怪しい場所をみつけて、自分だけの物語を作り上げてしまおう！



←不思議な地形を探すコツは、画面全体をぼーっと見ながら飛びまくること。もしくはトップビューのアングルで高くから地面を調べるように見ること。海に浮かぶ顔なんかは、よほどの注意力がないと発見できないと思うぞ

闇の神殿

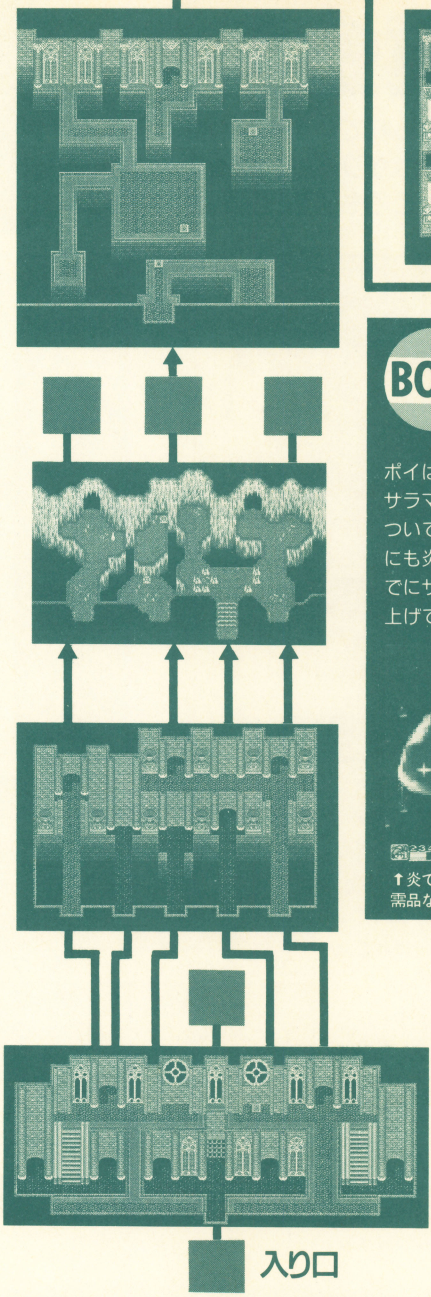
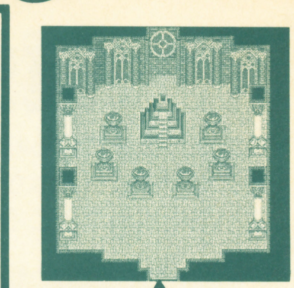
闇の神殿。ガイドマップを見る限りはせまく見えるがとんでもない。複雑な手順を踏まないと奥へ進めない超難関迷路になっているのだ。

◉スイッチを踏んでいると入り口が出現？

闇の神殿。部屋の数こそ少ないものの、それぞれの部屋が4つや5つの入り口を持っているのはザラで、どこをどう進めば目指すべき場所に出るかわからない難関だ。しかも、最後の祭壇へ続く道は隠されており、スイッチを踏むことでしか扉は出現しない。しかもそのスイッチを出すためのスイッチが存在したりして、「もういい加減にしてくれぇ」という気分だ。

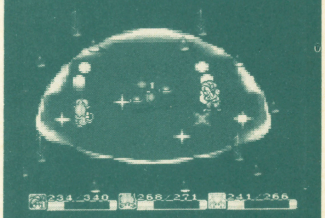
全体的な攻略のイメージとしては、神殿に入ったらまず右から奥へ進み、ぐるりと反時計まわりにダンジョンをめぐり、左側へと戻ってくる。この間、踏めるスイッチはすべて踏んでおくこと。いったん入り口近くの部屋の左側まで到達したら、今度は今来たルートを逆に戻る。さっきはいけなかった場所へ行けるようになっているはずだ。ムチでジャンプし、スイッチを押そう。それが入り口を出現させるキーポイントである。

その扉を抜ければあとは一本道。ボスキャラを倒せば精霊が仲間になり、なおかつマナの種子との共鳴もすぐ。迷わなければ簡単（？）なのである。

BOSS ヒューポスライム

炎に弱い。だからポポイはもちろんのこと、プリムもサラマンダーの魔法攻撃で戦う。ついでにフレイムセイバーで武器にも炎のパワーを与える。ここまでにサラマンダーの魔法レベルを上げてあるなら楽勝だろう。


↑炎で攻撃しまくれ。魔法のくるみは必需品なので持てるだけ持っていこう

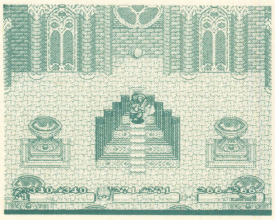
ほこらへの道②

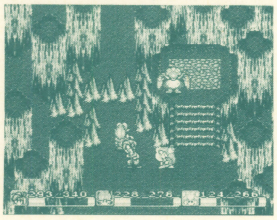
マナの種子と剣とを共鳴させたら、あとはジャッハの待つほこらへと進むだけ。一本道を上へ上へと登っていくのである。だけどほこらに行くと「賢者は黄金島へ行った」とのこと。なるほどそういうことね。次なる目的地はこうして設定されるのであるよ。

ときどきニキータも


↑ひさしぶりだけど買う気はしない

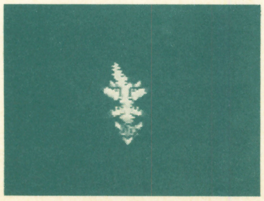
毎回出現するわけではなさそうだが、ほこらへ向かう途中にはニキータも登場。買うかい？


←マナの種子と共鳴を。これでマナパワーは5になったぞ


←賢者様に会いに来たのに留守だと言われる。ちっくしょー

海に浮かぶ不気味な顔

海にポツンと浮かぶ不思議な顔。どこかの大砲屋から北上した大海のド真ん中にある、とだけ教えておこう。ここには一体どんな謎が？


←見えるかな？ フラミーの右上に顔があるのだよ

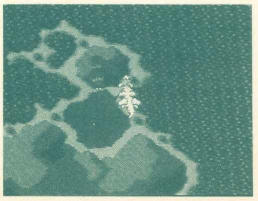
しぶきを上げる滝の中

轟々と音を立てて流れ落ちる滝を発見。いかにもイベントがらみの場所だったのに削除されたような臭いが漂っている。そう思わない？


←いかにも怪しい場所。これはみんな発見できるでしょう

山から吹き出す水の謎

同じく滝。こちらは山のてっぺんから水が吹き出す不思議な場所だ。この水はいったいどこから集まってきた？ 謎は深まらざるをえない。


←これまた怪しい。なぜ岩山から滝が流れているんだろう

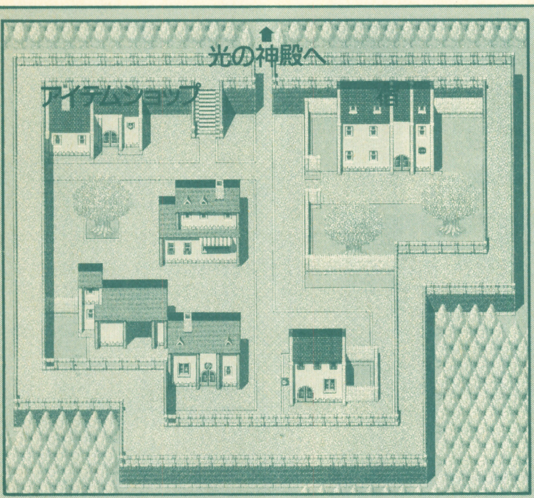
山に生える1本の木

最初に発見したときは、これこそが「マナの樹」だろう、と喜ぶがさにあらず。ただの木なのである。こんな思わせぶりなモン作るなぁ！


←このぉ木なんの木気になる木。どこにでもある木なのだ

黄金島

町全体が黄金で作られている豪華な地。住んでいるのはブルジョアばかりだが、物価の高さを嘆いている庶民的なところもチラリ。可愛い奴らだ。



ゴールドシティ

マンモンという名の大富豪が治める田園調布（←古い？）

ジャッハを追いかけてゴールドシティへ。町全体がキラキラと輝く想像を絶する豊かな地だ。当然住民は全員ブルジョアジー。

氷の大地にリゾート地を作ろうなんて考えてたヤツらがいたが、やっぱりここの人間だった。

この町の実力者といえばマンモン。宿屋の階上に住む大富豪である。町の北にある光の塔を封印してしまったらしくその、誰もその内部を見たことがないという。

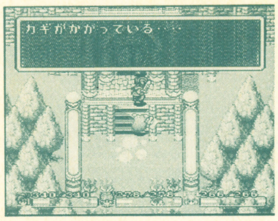
この塔に町の謎が隠されているらしいのだが、扉には鍵がかかっている。さて、鍵は誰が握っていたんだっけっか？

アイテム	価格
ぱっくんチョコ	30ルク
魔法のくるみ	500ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
ユニコヘルム	5625ルク
ドラゴンヘルム	7500ルク
ダックヘルメット	11250ルク
バラのレオタード	21000ルク
バトルスーツ	30000ルク
プロテストリング	5100ルク
ラピスのゆびわ	8800ルク
宿代	200ルク

◉ジャッハを追って今度は黄金の島だ

ジャッハと出会うことが現在の目的。でも、でもほこらには化け物（みたいな奴）しかおらず、賢者は黄金島に向かったと伝える。しかたない、黄金島を目指して出発だ。

この町、北にあやしげな島がある。ここが次の冒険の場になる、というのはゲーム慣れしている人なら誰でも気づくけど、残念ながら鍵がかかっていて入り口から入れないのだ。だから鍵を探すことが最初の目的となる。いろいろと情報を集めていくと、ある人物に思い至るはずなんだけど……。



←当初、塔には入れない。鍵を探すことが先決なのだ。どこ？

◉単純な塔と2つの困難な戦い

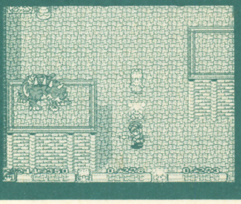
そう。あの人物に会うと鍵がもらえる。小箱に大事にしまっていた鍵だ。これで光の塔へと侵入できるぞ。

この塔、ガイドマップを載せるまでもない単純な構造で、ただただ階段を登っていけば最上階まで到達できる。それじゃあ簡単に……と思ったら大間違いで、敵キャラは強いし、しかも2度のボスとの戦いをくぐり抜けなければならない難所なのだ。防具が貧弱だったなら、ここらで金をかせぎまくっていい防具に買い替えておきたい。

ボスとの戦いはまたまた魔法が主体となるので、魔法のくるみはフルの4つ装備が基本。そして1体目のボスを倒したらいったん町に戻り、セーブしなおしておくくらいの慎重さで進もう。最上階まで到達すれば精霊が仲間になり、マナと種子との共鳴も可能。そう、ここも神殿だったわけですね。

BOSS バイオキメラ

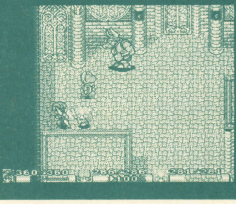
いつぞやエリニース城で出会ったキメラくんの仲間だろう。ガンガン飛び跳ねているので、まず魔法で移動速度を遅くしておくと戦いやすい。それからじっくりと魔法で料理すれば完璧。むやみに接近するのはダメだ。



←動きが素早いので、それをどう止めようか

BOSS ゴーゴンタウロス

こいつも以前に出会ったボスの同型キャラ。正面に立つと突進してくるので、なるべく遠くに位置するようにして、またまた魔法の連続攻撃でケリをつけたい。直接攻撃で戦うのはちょっとツライはず。



←正面にさえ立たなければ強烈な攻撃はない

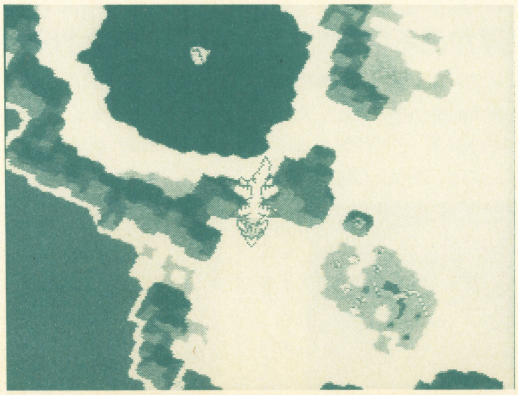
FOR REPLAY PLAYER フラミーに乗って僻地探訪

大都市ばかりが人の住むところじゃない。あっと驚く場所に人がいることがある。『聖剣2』の世界も同じこと。いろいろな人たちを探し出そう。

着地できる場所を発掘してみよう

フラミーで着地できるのは平地のみ。山、森、水の上には着地できず、逆に考えると世界の大半の場所には着地できないことになる。

だからといって、ここまでの冒険に出てきた場所にしか降り立っていないのではあまりにさみしい。世界を駆け巡るのがＲＰＧの面白さのひとつ。ストーリーには直接関係ないけど、いろいろな場所で降りられるかどうか試してみよう。中にはわずかばかりの人が住んでいる小さい村なんかがあったりして、新しい発見があるはずだ。さあ、飛び立とう。新しい出会いを求めて！



←降りられそうな地形を発見したら、とにかく降下してみよう。ひょんな地点に着地できる場合があるからだ。まあ、大半は降りられなくて悔しい思いをするんだろうけど、ときどき着地できるとっても嬉しいのである

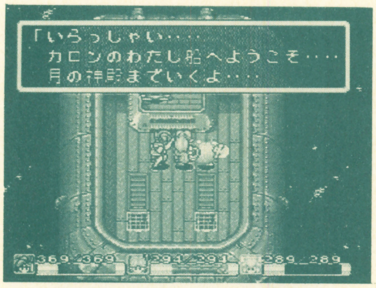
月の神殿

ボスはいない。ただトリックに気づかないと永遠にループしてしまうのである。

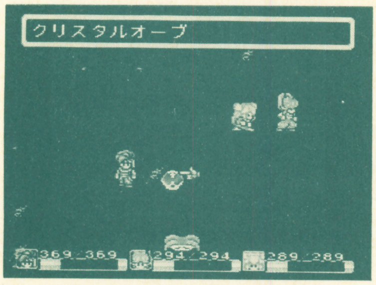
◉オーブの発見がすべてだ

ジャッハは今度は月の神殿に向かったとのこと。カッカラ王国の東、宇宙空間（のようなところ）の中央にある不思議な神殿だ。

ここもまたガイドマップを載せなかったが、実際のところ、1フロアしかないシンプルな神殿なのだ。ただし、目印が乏しいフロアは上下左右がループしており、迷うとどこまでも歩いてしまうハメになる。このフロアのどこかにあるクリスタルオーブを発見し、その封印を解くことで祭壇への道が開くのだ。ローラー戦術で歩きまわるしか道はない。敵キャラはほとんど出現しないので時間さえあれば絶対に突破できるだろう。



←船に乗って神殿へ。フラミーで直接乗り込むことはできない。残念だ



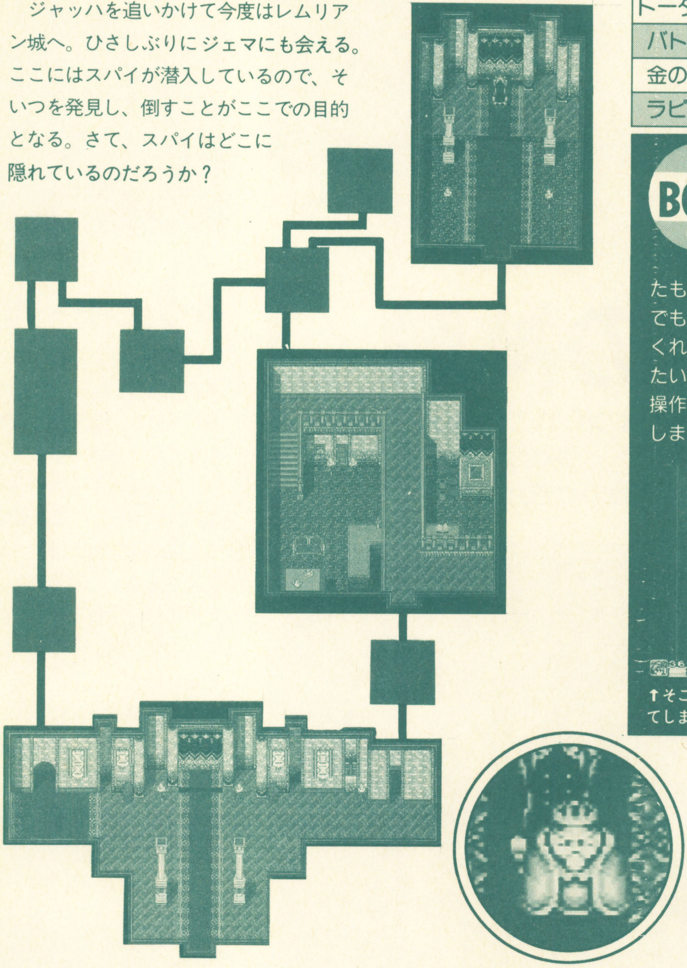
←どこまでも続く宇宙。クリスタルオーブを発見できないと永遠に迷う

レムリアン城

タスマニカ王国の城。スパイが紛れ込んでいるので、その人物を発見することが最大のポイントになるのだが……。

◉階段の脇の道具屋に気づいてほしい

ジャッハを追いかけて今度はレムリアン城へ。ひさしぶりにジェマにも会える。ここにはスパイが潜入しているので、そいつを発見し、倒すことがここでの目的となる。さて、スパイはどこに隠れているのだろうか？

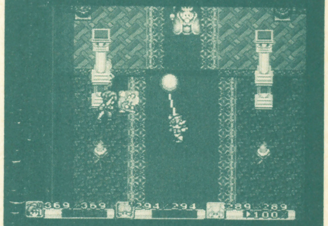


レムリアン城
ガイドマップ

アイテム	価格
まんまるドロップ	10ルク
ぱっくんチョコ	30ルク
ロイヤルゼリー	100ルク
魔法のくるみ	500ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
ドラゴンヘルム	7500ルク
ダックヘルメット	11250ルク
トータススメイル	14850ルク
バトルスーツ	30000ルク
金のブレスレット	3750ルク
ラピスのうでわ	8800ルク

BOSS ダークストーカー

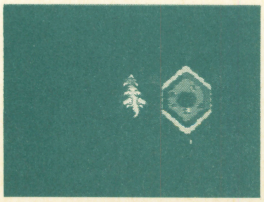
ボス、とは言ってみたものの、厳密にはボスでもなんでもなくてただのザコだと考えてくれていい。魔法を使うのももったいないくらいで、コンピュータ操作のキャラだけで簡単に倒せてしまうはず。適当にやろうぜ。



↑そこらのザコよりも弱いので簡単に倒してしまおう。気負う心配はまるでなし

カメのような島の村

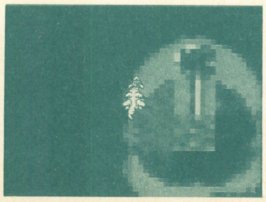
ここはみんな発見できただろう。とあるアイテムを入手できるので、それを水が乏しい地域に持っていってあげよう。喜ばれるのである。



←カメの背に乗って逃げだした。小さい村で村人も優しい

海の安全を守る燈台

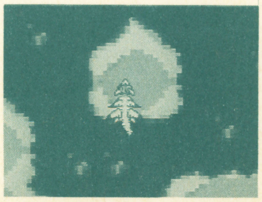
ここはもう気づいただろう。ただひとり、ずっと海を見守る男がいる燈台である。ちょっしとた情報が聞けるだけだが、ぜひ寄ってみたいもの。



←燈台。降りられる地点が小さいのでよく狙いをつけて

氷の海の小島その1

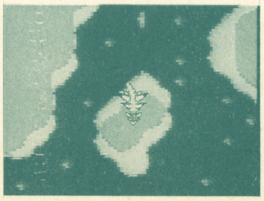
降りられそうになくて降りられる場所その1。こんな場所に誰がいるのかと思えば、みんながよく知っている人物が待っているのだ。



←クリスタルパレスの西にある。すぐ発見できるはずだ

氷の海の小島その2

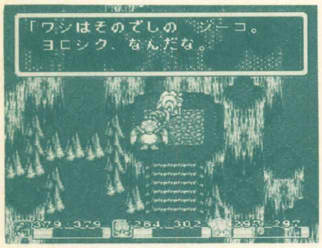
こちらも降りられそうになくて降りられる場所。だからといって、何があるわけじゃないので、試してみたあとで怒らないように。約束よ。



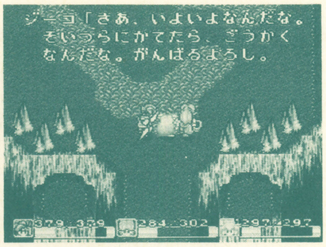
←これもその近くに。降りられることは降りられるのだ

試練の回廊

マンテン山のほこらにダンジョン登場。真の勇気を身につけるための最後の試練である。その先に待つのはどんなに強力な相手なのだろう。



↑ジャッハ登場。最後の試練として奥の回廊へ進まなければならない。何が待っているのか？



↑ダンジョンそのものは短いけれど、最後に待つボスキャラはいままでにないタイプ。強いよ

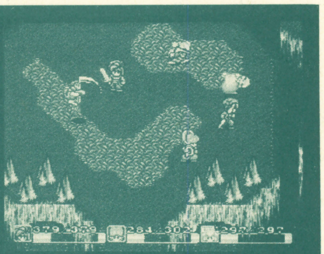
◉真の敵はモンスターではないのだった

タスマニカ共和国でのイベントが終わると、ようやくマンテン山での最後のイベントが始まる。ようやく登場した謎の老人。彼はほこらの奥にある試練の洞窟へ行ってこいと命じてくる。ここに真の勇気を身につけるための試練が待っているのだ。

ダンジョン自体はとても短く、すぐにボスに会えるだろう。こいつらを倒せば物語はクライマックスへ一直線！

BOSS　影？

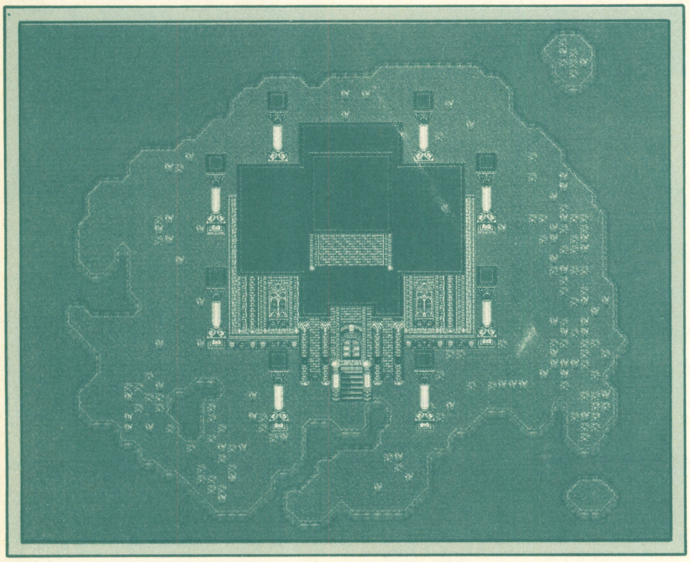
ここのボスは「自分自身」。ただし魔法攻撃はほとんど効果がないので、ひたすら直接攻撃で倒すしかない。残りHPに注意しつつ、相手が必殺技をくり出した直後を狙って確実に攻撃をたたき込めば絶対に負けるはずがない。



↑魔法は回復だけにして、確実に100%の攻撃を当てていけばＯＫ。倒せないはずがない

マナの神殿

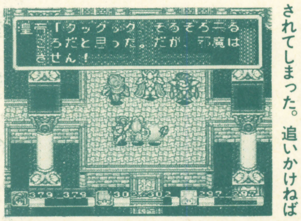
8つめのマナの種子がまつられている最後の神殿。そしてそこは古代都市へとつながる通路の入り口でもあった。最後の決戦のときが近づいてくる。



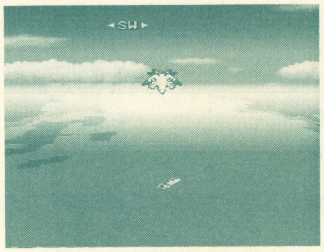
◉ヴァンドール帝国の野望が姿を見せる

試練の回廊を突破した３人。ここで真の勇気を手にし、あとは帝国の野望を打ち砕き、聖剣の所有者として恥ずかしくない活躍をするだけである。すべての物語のキーポイント、マナの神殿へ向かおう。ここは最後の神殿であると同時に、古代都市へとつながる通路でもある。このマナの種子が帝国によって解放されてしまったら、古代文明の名残が地下深くから浮上してきてしまうのだ。

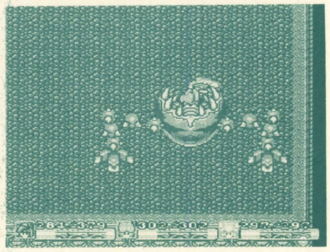
神殿へ急ぐ３人だったが、すでにここには帝国軍が。皇帝とその側近が３人を待ち受けているのだ。奥へ進む皇帝。そして３人の前に立ちはだかる側近のひとり、シーク。ここから始まる長い長い戦いの火蓋が切って落とされる。クライマックスに向けて物語は一気に展開し、魔界と手を結んだヴァンドール帝国を止めるために、勇者となった主人公が進んでいく。



←が、やはり帝国皇帝に先を越されてしまった。追いかけねば



↑目指すべきマナの神殿だ。ここに8つめのマナの死油脂がある。帝国より先に発見せねば

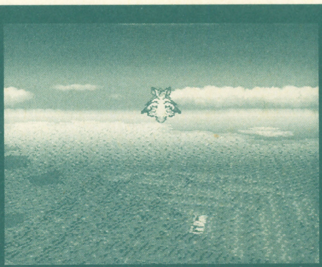


↑しかしその前に側近のシークとの戦いが。アンティマジックを使わないと苦しい戦いに

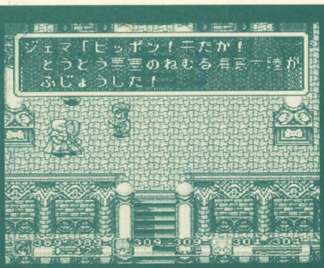
✣そして封印は解かれ、地底都市が復活する

正体を見せたシーク。アンティマジックを駆使してようやく倒してみても、ときすでに遅し。マナの神殿の封印は解かれ、地底都市が復活してしまう。それはとてつもなく広いダンジョンとして、３人の目の前に出現する。

古代の文明の名残りを漂わせたメカニカルなトリックと、そこに出現する敵。こいつらを倒し、この世界の人間がまだ見たことのない世界へと皇帝を追いかけていくことがこれからの目的。それらを追っていくうちに、「マナの樹」の謎も自然と導かれてくるのである。さあ、物語はドラマチックに展開するぞ。



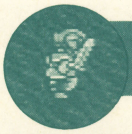
↑古代の地底都市が復活してしまった。マナの神殿は巨大な迷宮と化してしまったのである



↑伝説のマナの要塞も復活してしまった。ゲームのオープニングで見た奴だ。風雲急、てある

FOR REPLAY PLAYER 特別編
武器性能評価マニアックス

武器それぞれの特性を知っているか。知らなくても困らないが、知っていればより深く味わうことができるのが『聖剣2』の魅力。よりマニアックに、武器の長所と短所をえぐってみた。ぜひ参考に。



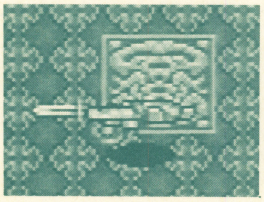
剣

長所

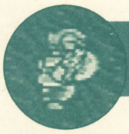
オールマイティー・タイプ。画面で表示されるより、実際には攻撃範囲が広い。むやみに接近せずに攻撃できるし、左右にはば広い攻撃が可能。振りも鋭くタイムロスが少ない。

短所

欠点がないのが欠点。接近して力押しするならオノのパワーは魅力的だし、遠くからならヤリやムチのほうが安全。これといった個性がないのが困りものなのである。



←これぞバサロ泳法!? 一気に突っ込む必殺技なのだ



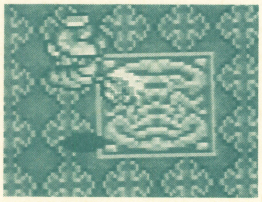
斧

長所

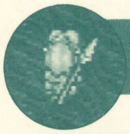
攻撃力が高く、接近してノーガードの殴り合いになると力を発揮する。ダンジョンにはオノがないと突破できない箇所も多いので、誰かに持たせておくと便利。

短所

剣と同じような弧を描くが、当たり判定がかなり狭く、敵にかなり接近しないとダメ。ボタンをおしてから振り始めるまでにワンアクションあり、動きが鈍いのも困りもの。



←オノをかかえたまま回転アタック。豪快な攻撃が可能



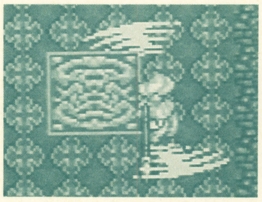
槍

長所

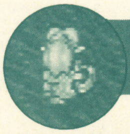
剣と並んでバランスの良さはピカイチ。遠くの敵キャラは「突く」ことで攻撃。近くの場合は振ることで対応するなど順応性も高い。攻撃力も高く、中距離攻撃の王者と言える。

短所

スピードはあるものの、やや攻撃力は見劣りするか。狭い通路などでは接近戦になりやすいため、それほどの魅力がないことも事実。場所による使い分けが必要か。



←近くに寄ってくる敵はすべて蹴散らす回転攻撃も



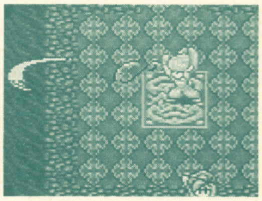
鞭

長所

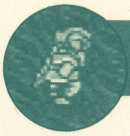
遠距離攻撃武器でありつつ、一度に数匹の敵キャラにダメージを与えられる貫通性が魅力。遠くからでも素早くダメージを与えられるため、敵の動きを止めるのに有効なのだ。

短所

これこそ接近戦になるとラチがあかない武器。ゆえに先頭を歩くときに装備していても意味がなく、始めてのダンジョンなどでは装備する価値が半減してしまう。



←連続でムチをくり出す。相手に休むヒマなど与えない



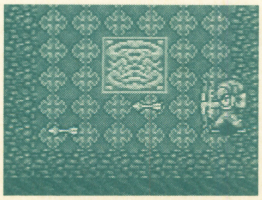
弓矢

長所

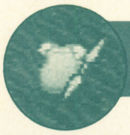
高さの違う敵キャラにも攻撃でき、パワーをためれば連射も可能。攻撃力もそこそこ高い。段差や谷間の先にいる敵キャラを安全確実なうちに倒せるのが最大のメリットだ。

短所

弓を引くアクションの分だけ、ボタンを押してからの反応が鈍いため、乱戦になったときに力を発揮できない。また狙いをつけるのが難しく、なかなか当たらないのである。



←左右に移動しながら素早く連射。敵は一網打尽



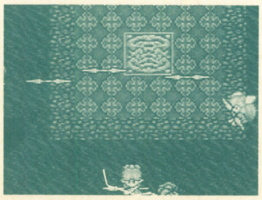
投げ槍

長所

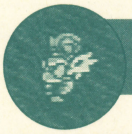
投げる武器の中ではもっとも素早くくり出せる。また、弓矢よりも高い位置の敵キャラにダメージを与えることができるのだ。地味だけど、かなり使い手のある武器である。

短所

高い位置を攻撃する必要性そのものが薄いため、あまり意味がないか。投げられるとはいっても遠距離には無理。これといった個性がないため、どうしても敬遠されがちなのだ。



←高い位置に連続で投げつける。連射が基本です



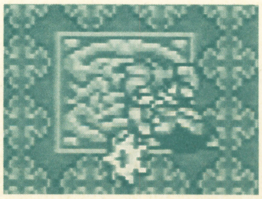
ブーメラン

長所

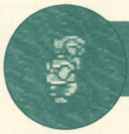
投げ系の武器の中で唯一貫通性があり、遠くの敵をまとめて倒すことができる。また、なによりも次々に武器のグラフィックが変化していくのはブーメランだけなのだ。

短所

ブーメランでありながら、戻ってくるときにはダメージを与えられないのが痛い。距離も抜群に遠くまでダメージを与えられるわけでもなく、無難にまとまりすぎか。



←投げるだけでなく、手に持って振りまわす攻撃も



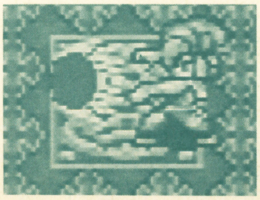
グローブ

長所

とにかく接近戦ならおまかせ。殴る蹴るだけでなく「投げ技」や「波○拳もどき」をもくりだす多彩なアクションには注目。乱戦になったらぜひ装備しておきたい。

短所

接近しなければ勝負にならないため、気づくとHPが危ないという状況を引き起こしやすく、総体的には使いづらいと言えよう。強くなってからザコをいじめるならいいけど。



←見ていて一番楽しいのがこれ。一気にパワー放出だ

Q&A MEGAMIX

クリアに必要な情報を全掲載！ 永久保存版だっ!!

ゼルダの伝説 夢をみる島

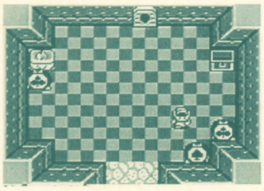
『ゼルダの伝説』の発売から3ヶ月あまりが過ぎた。しかし、未だに編集部への質問ハガキの数は、『ゼルダの伝説』がトップを独走している。そこで今回は、質問ハガキの中でも特に多かった難関ポイントについてハガキでお答えしよう。

■GB■任天堂■発売中■￥3900(税込み)

Q トランプのマークをそろえるコツを教えて！

A マークが黒くなったら切り付けろ！

マークが変わっていく順番は、スペード、クラブ、ハート、ダイヤの順。コツは、ダイヤからスペードに変わった瞬間に剣を振ること。マークの色が赤から黒に移るので、目で確認しやすいからだ。よく見れば難しくはないぞ。

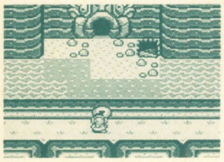


←マークが黒くなったら剣をふればいい。多少のダメージは覚悟しよう

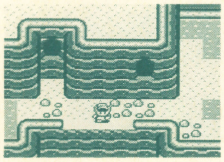
Q レベル4のダンジョンにどうやって入るの？

A タルタル山脈の滝から飛び降りる。

レベル4のダンジョンはタルタル山脈東部にある。まずダンジョン入り口の向かいにあるカギを開けたら、タルタル山脈に登ろう。今まで水が流れていた滝が枯れているはずだ。後は滝から飛び下りるだけで入り口に着ける。



←カギ穴はここ。カギは南東のヤーナ砂漠にある。入手したら、どうぶつ村にあるワープを使って飛んでこよう

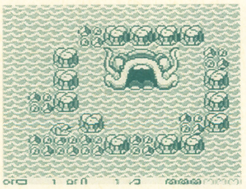


←カギを開けたら、左に進んでタルタル山脈にやってくる。あとはここから下に飛び下りれば入り口につける

Q ナマズの大口に入る方法は？

A 岩の下をもぐっていけばいい。

入り口が岩にかこまれていて、見た目は入れない。岩を壊して中に入ることもできないのだ。壊したり、持ち上げたりしようとせずに、岩の下をくぐってしまおう。横スクロール面を通って、入り口に着くことができるぞ。

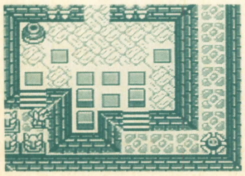


←岩のまわりなら、どこで潜ってもいいわけではない。岩がへこんだところで潜ること。

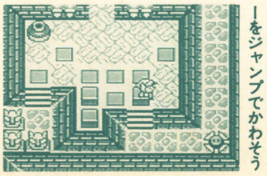
Q レベル6の宝箱がどうしてもとれない！

A ブロックの上をジャンプする

宝箱の取りかたは、分かってしまえばとっても簡単。クリスタルスイッチを押して、部屋の左下の高台にのれるようにする。高台にのったらブロックの上に降りよう。ジャンプして向かいのブロックに移れば、階段は目の前だ。



←ブロックにのれることを忘れないように。ここから飛び下りたら、上のブロックに移動しよう

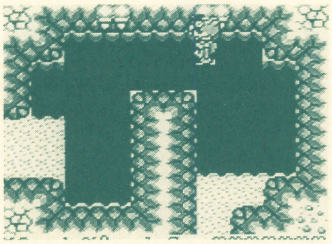


←階段のそばのブロックに向かってジャンプ。階段を登るときは、カッターをジャンプでかわそう

Q レベル7のダンジョンのカギはどうやってとるの？

A コッコを使って、穴の上を飛んでいこう。

カギがある場所は、タルタル山脈のニワトリ小屋の下にある洞窟の中。取りに行くには、広い穴を飛んで行かなければならない。空飛ぶニワトリの助けが必要だ。ニワトリはメーベの村にある風見鶏の下に眠っている。オカリナで「カエルのソウル」を吹いて、生き返らせよう。「カエルのソウル」は、看板の迷路をクリアすると教えてもらえるぞ。

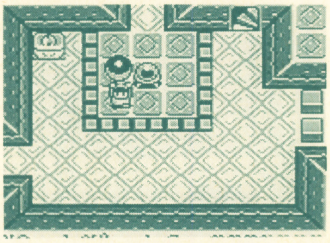


↑パワーブレスレットでコッコを持ち上げると、ぶらさがって空中を進んでいくことができる

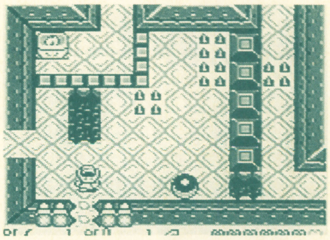
Q レベル7のクリア法とボスの倒し方を教えて

A1 4本目の柱の壊しかたをマスターしよう！

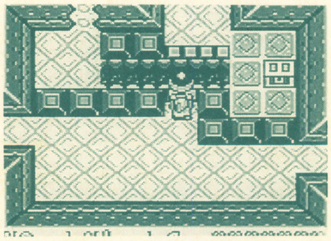
大きな鉄の玉で4本の柱を壊さなければならない。3本目までは簡単。普通に探索していけば壊せるはず。問題は4本目だ。鉄の玉を4本目の柱まで簡単には持っていけないからだ。レールのような柵の向こうに、鉄の玉を投げられることを覚えておこう。後は写真を参考にして、隠し通路を見つければ、4本目の柱まで持っていける。



↑柱を3本壊したら、スイッチの横から玉を投げる。4本目の柱壊しはここからスタートだ



↑柱がある部屋に隠し通路がある。爆弾で通れるようにしよう。先に進むと4本目の柱に着く

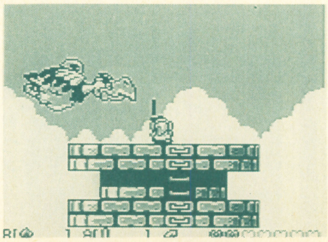


↑ここから上に玉を投げれば、穴の向こうに届くぞ。自分は隠し通路から向こう側に行こう

A2 上を向いて、ボスが近寄るのを待て！

剣を上に出して力をためておこう。体当たりしてきたら、回転切りをかましてやればいい。フックショットを使ってもいいが、回転切りの方が安全。2、3回攻撃すると、羽を飛ばして攻撃してくる。

羽ばたきによる強風はたてを構えてしのぐ。これのくり返し。下に落ちると与えたダメージは消えるので注意。

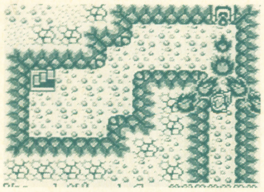


↑たいていの体当たりは剣を出していれば防げる。真横から出てきたら、回転切りを使おう

Q タルタル山脈で炎の先に進めない

A かがみの盾で防いで進んでいけ

タルタル山脈の西部に行くには、炎が吹き出している洞窟を通っていかなればならない。先に進むには、かがみの盾が必要だ。かがみの盾はレベル7のダンジョンで手に入る。先にレベル7をクリアしてからくるといい。

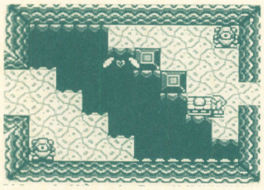


↑少しでも炎に当たると戻されてしまう。かがみの盾をしっかり構えること

Q レベル8のダンジョンはどうやってクリアするの？

A1 リモコンを操作して床をふさげ！

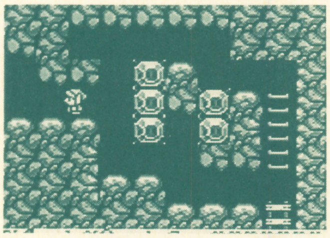
ダンジョンのあちこちにあるリモコンで床を埋めてしまおう。溶岩の部屋以外では、埋めるとカギやルピーが手に入る。リモコンを操作するときは、早目に✚ボタンを押すこと。動かす前にルートをよく考えてた方がいいぞ。



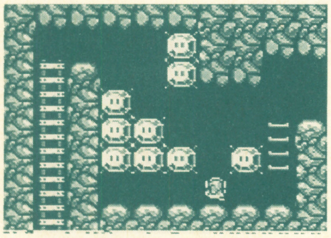
↑動かす前にルートを考えておく。失敗したら、いったん部屋を出よう

A2 氷をとかして先に進もう！

横スクロール面に氷が邪魔で先に進めないところがある。氷をマジックロッドで溶かして先に進もう。マジックロッドが入手できるのは、探索が終わるころ。中ボスのマイトパンチを倒すと手に入る。行けるところは全部まわること。たどり着くまでにカギが必要になるので、欠かさずにとっておこう。



↑このように氷を溶かす。再上段から飛び下りるときに、✚ボタンを左に押しておけば行ける



↑1番下の列を溶かしたら、右から2番目の氷を縦に溶かす。羽を使ってジャンプして行こう

Q 最終ボスの倒しかたを教えて？

A 相手の状態に合わせて攻撃方法を変えよう！

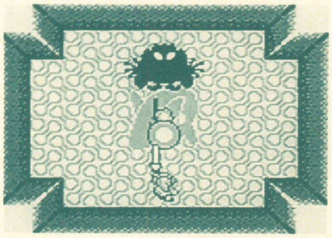
卵の中はループするダンジョンになっていて、ルートを知らないとボスに会えない。ルートは図書館のヒミツの本に書いてある。でも、みとおしレンズがないと読めないのだ。ヨッシー人形から物々交換をして、手に入れよう。

第1形態

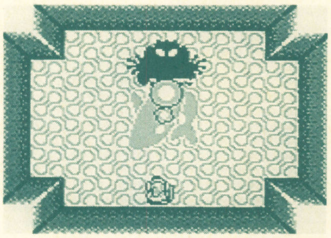
画面に現れたときに、魔法の粉をふりかけてダメージを与える。他の武器やアイテムでは、攻撃を当てることすらできない。

第2形態

ボスが撃ってくる光の玉を剣ではね返して攻撃する。破裂する弾を撃たれたら、すばやく左右に動いてかわせばオーケーだ。



↑ボスと向かい合う位置に立って、光の玉を出したら剣を振る。あまり離れすぎないように。



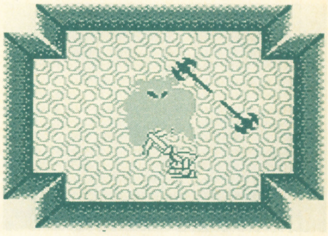
↑シャベルでも光の玉を弾きかえせる。剣で弾くことが難しいと感じたら、シャベルを使おう

第3形態

弱点のしっぽを切り付けるだけ。ダメージ覚悟で、近寄って攻撃すると早く倒せる。

第4形態

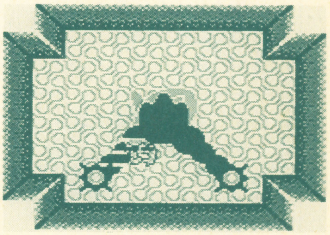
火の鳥を左右に動いてかわし、ヤリを投げたところを回転切りで切り付けてやれ。



↑オノが戻るときをねらって、回転切りをする

第5形態

目を開いたら、近寄って弓矢を連射する。2本の腕はジャンプしてかわそう。

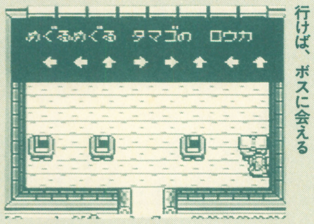


↑腕をかわして、正面の位置をキープしよう

Q 卵の中でまよってしまう！

A 図書館の本を読んでルートを知ろう！

いままでに入手したアイテムを駆使して戦うことになる。各アイテムがたくさんあるか確認してから戦うこと。ひみつの薬も持ってきた方が無難だ。ボスに一定のダメージを与えると、変身して攻撃してくる。



↑ヒミツの本のとおりに進んで行けば、ボスに会える

◉ヨッシー人形
はやりのゲーム屋で入手する。中央にドンと置かれていて動かないので、取るのは簡単。少し早めにボタンを離すのが取るヒケツだ。

⬇

◉リボン
ゲーム屋で手に入れたヨッシー人形を持って、メーベの村に住んでいる4つ子のおかあさんに会いにいく。お返しにリボンをくれるぞ。

⬇

◉カンヅメ
リボンを手に入れたら、やはりメーベの村に住んでいるキャンキャンのところへ。キャンキャンはワンワンがつながれている家にいる。

⬇

◉バナナ
カンヅメを集めているセールに、キャンキャンからもらったカンヅメを渡すともらえる。セールはトロンボ海岸沿いの小屋にいるぞ。

⬇

◉棒
バナナを持って、カナレット城の東へ行こう。どこからともなくサルの群れが現れて、カナレット城へのつり橋を作って、棒をくれる。

⬇

◉ハチミツ
I−8（次のページのマップ参照）に行くと、タリンがハチの巣を取ろうとしている。棒を渡して、かわりにハチミツをいただこう。

⬇

◉パイナップル
どうぶつ村にいるクマが、ハチミツを欲しがっている。タリンがくれたハチミツを持って行こう。パイナップルと交換してくれる。

⬇

◉ハイビスカス
どうぶつ村から遠く離れたタルタル山脈の東へ行く。遭難した人にパイナップルをあげると手に入る。ワープを使って行くと楽だ。

⬇

◉手紙
ハイビスカスをどうぶつ村のヤギの女の子にプレゼントする。プレゼントしたにもかかわらず、手紙を届ける役を押し付けられるぞ。

⬇

◉ホウキ
手紙をライトに渡すと、お礼にホウキをくれる。ライトの家はゴポンガ沼の西にある。ワープを使って、メーベの村近くまで飛ぼう。

⬇

◉つりばり
メーベの村でいつも掃除をしているおばさんに、ライトからもらったホウキを渡す。ゲームの後半になるとどうぶつ村にいるぞ。

⬇

◉ピンクのブラジャー
つりばしをつり師にあげると、つりあげてくれる。つり師はナマズの大口の東にある橋の下でつりをしている。水の中を泳いでいこう。

⬇

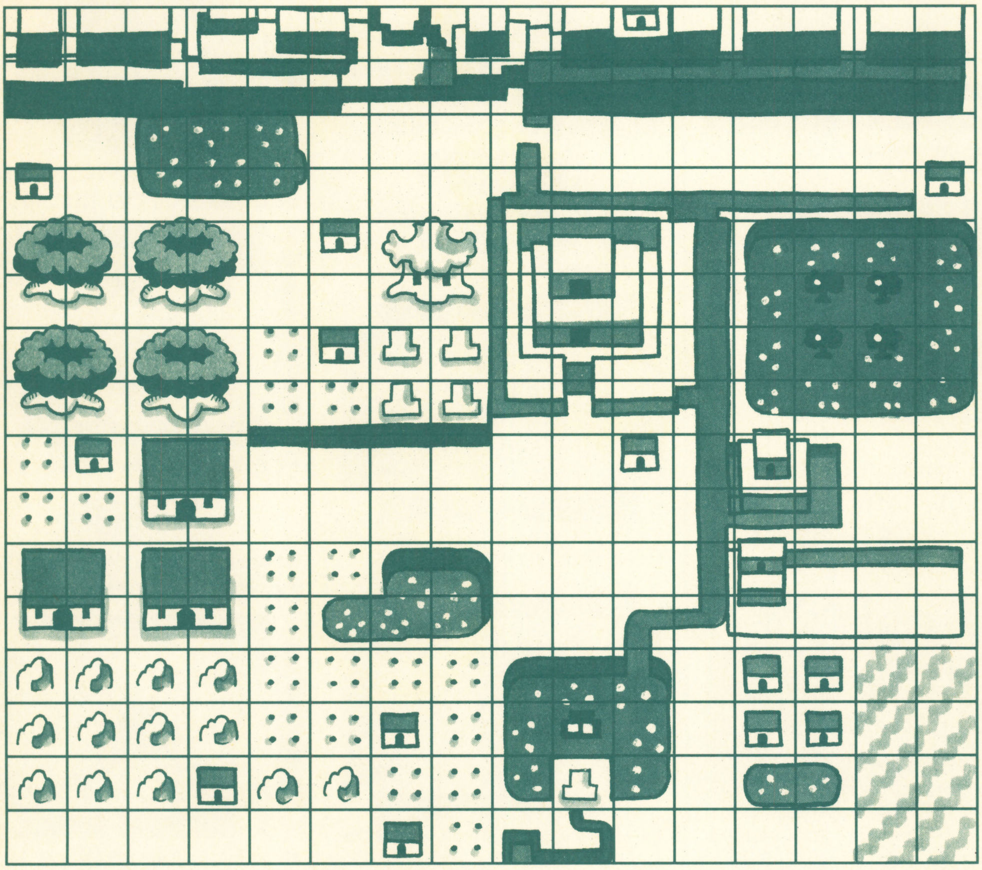
◉人魚のウロコ
今度は、ナマズの大口の西にいる人魚に、つり師が釣ったピンクのブラジャーを渡す。お礼にウロコを1枚だとらせてくれる。

⬇

◉みとおしレンズ
人魚のウロコを持って、マーサの入り江の岸にある人魚像に行こう。後は人魚像にウロコをはめて、みとおしレンズを手に入れるだけ。

Q ハートのかけらとひみつの貝がらと小悪魔のほこらの場所を教えて！

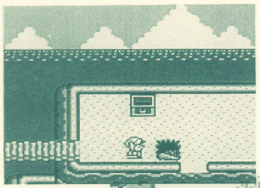
A 全体マップを使って教えるぞ！



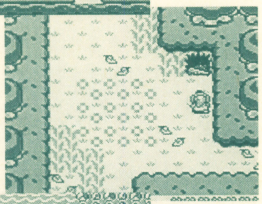
ハートのかけらやひみつの貝がらは、全部集めなくてもクリアはできる。でも、全部集めたほうが、ゲームを楽に進められるぞ。全体マップと照らし合わせながら、全てのアイテムを回収しよう。小悪魔のほこらの場所と合わせて情報を公開する。

小悪魔のほこら

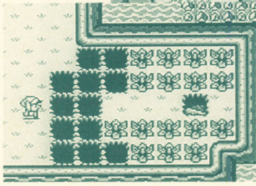
ほこらの入り口は、下の写真を参考にしてほしい。上の場所はA－5にある。行くには、かがみの盾が必要。真ん中はF－3。岩の下に入り口がある。下はP－10。これは、正確にはほこらへ向かうための入り口。



←入り口は岩をどかすと現れる。かがみの盾がないと、やってこれない。レベル7をクリアしてからこよう



→岩の下に入り口がある。必要なアイテムはパワーブレスレットだけ。早いうちに来ておくとのちのち楽になる



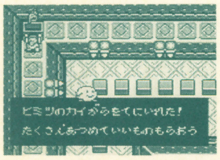
←必要なものは羽とペガサスの靴。まずジャンプして、草を刈ってしまう。その後で大ジャンプをすれば行ける

ひみつの貝がら

20個集めれば、レベル2の剣が手に入る！

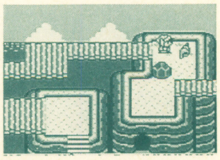
ひみつの貝がらは、コホリント島中に散らばっている。隠されていて、ハートのかけらのように画面上で見ることができないので、探すのはなかなかたいへんだ。しかも、ヒントになるようなものがない隠し場所があり、20個集めるのはかなり難しいだろう。写真には、簡単に行ける場所の貝がらは手に入れたところを、行くのが難しい場所のものはポイントとなるところが写っている。写真をよく見て探せば、あっさり見つかるはず。早くレベル2の剣を入手して、ゲームを楽に進めよう。

A-15



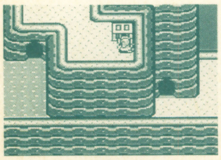
レベル7のダンジョンの1階にある。2階の左下の部屋にある落とし穴から落ちると取れる。クリアした後でも大丈夫だ。

A-13



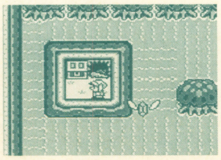
場所はタルタル山脈の東部。岩をどかすと出てくる。入手できるのはかなり後のほう。レベル7をクリアするついでに行こう。

B-14



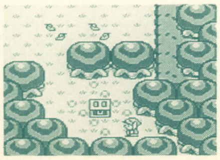
宝箱の左にある洞窟に入り、砂が出ている場所に爆弾を置く。壁が壊れて隠し通路が現れるので、先に行くと宝箱がある。

G-13



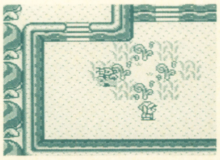
レベル6のダンジョンから行くことができる。ダンジョンの左上の階段から出ればオーケーだ。急流すべり中には取れない。

H-2



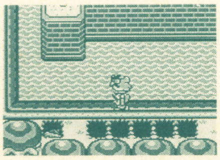
岩をパワーブレスレットでどかして取る。レベル2をクリアして、パワーブレスレットを手に入れたら、すぐに取りに行こう。

H-5



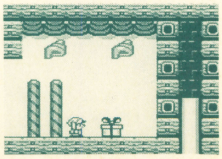
シャベルで草の中央を掘ると出る。謎はないが、見落としやすいので忘れないように。シャベルを買ったら、すぐに行くこと。

H-9



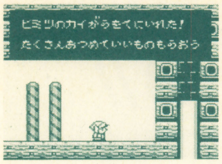
コッコがいないと取りにいけない。コッコを仲間にしたら、レベル7に行く前にかならず立ち寄ろう。クリア後は取れない。

I-11

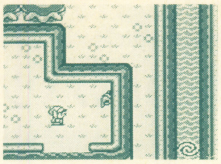


集めた貝がらの数が5個のときに、貝がらの館に行くともらえる。とてもオトクなので、5個たまったらすぐに行くといい。

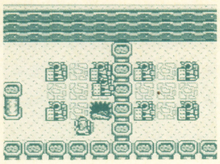
全体マップの読み方 行きたい所、自分の今いる場所が一目で分かる全体マップ。例えばスタート時のマリンとタリンのいえ。いえを確認してから目を左へずらすと、K。Fへずらすと、3にあたりますな。そう、いえの位置はK-3となります。どうぶつ村はM-13。Dr.ライトのいえはD-1 となります。分かりましたか？

I-11


前と同じく、貝がらの館に行くだけでもらえる。条件は貝がらが10個のとき。この2個はかならず取っておこう。後が楽だ。

I-12


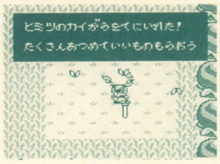
貝がらの館の東にある草を刈り取ると出てくる。思いのほか見逃しやすい。貝がらの館に行ったついでに取っておこう。

K-15


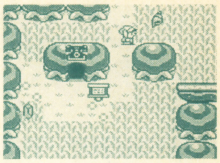
顔の神殿の南部にある。兵士を動かすと出てくる階段を降りて行こう。盾を持って兵士に触れば、兵士を起こさないですむぞ。

K-2

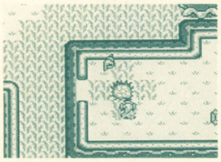

おしゃれなキャンキャンの部屋を掘り返すと見つかる。道具屋でシャベルを買ったら、練習のつもりで掘ってみるといい。

K-4


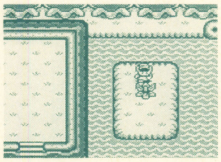
メーベの村の草を刈り取ると出てくる。たいていの人は、剣を手に入れたら草刈りをするので、1番始めに見つかるだろう。

K-5


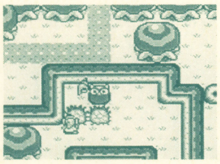
K—5にある、電話ボックスのとなりの木に体当たりすると落ちてくる。ペガサスの靴を履いて木をめがけてダッシュだ。

K-6


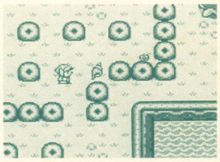
十字に生えた草の中央を掘る。やってくるには、リチャード王子の家の方から、ぐるっと回りこんで行かなければならない。

K-7


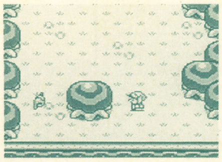
草を刈り取って取ろう。草を刈るときは上からすること。下から刈ると、水に落ちてしまう。落ちてしまったらもう1度。

K-9


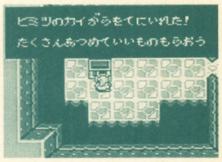
フクロウ像のまわりを掘ると出てくる。M—9の洞窟に入って、次の画面の左側の壁に隠し通路がある。入るとたどりつけるぞ。

L-10


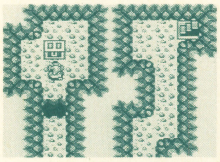
岩をどけるとある。簡単に手に入るが、まわりにいる敵が強い。倒してから取った方が安全だ。パワーブレスを取ったら行こう。

N-3


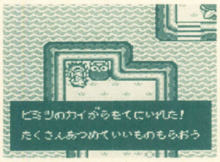
レベル1のダンジョンに行く途中の木にある。先にはダンジョンしかないので、後半は行かなくなる。忘れないようにしよう。

N-4


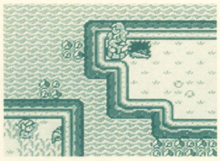
宝箱の場所は、レベル1のダンジョンの隠し部屋。クリア後でもいいので、お金をためて爆弾を買ってからやってこよう。

N-7


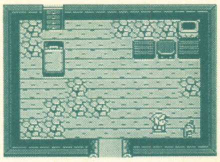
リチャードの家の地下通路にある。地下通路に入るには、カナレット城で5枚の黄金のはっぱを取ってきてあげなければダメ。

N-11


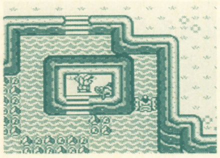
マーサの入り江沿いにある、フクロウ像のそばを掘ってみよう。簡単に見つかる。どうぶつ村に行く前に立ち寄っておこう。

O-10


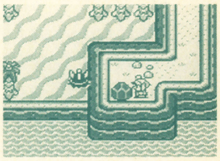
草を刈るだけで出てくる。ヒミツの貝がらの中でも、簡単なもののひとつ。ペガサスの靴を入手した時点で取りにいける。

P-7


レベル4のダンジョンをクリアすると、オバケに取り付かれてしまう。願いを聞いてあげたら、入り江の家のツボを調べよう。

P-9


いかにも何かありそうな小島に隠されている。取るには、水かきが必要だ。水かきを手に入れたら、さっさとやってこよう。

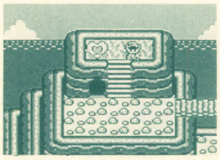
P-16


コホリント島の一番東にある。ヤーナ砂漠をまわりこんで行かないと取れない。レベル4のカギを取りに行くついでに行こう。

ハートのかけら　全部集めると、ライフゲージはハート14個分！

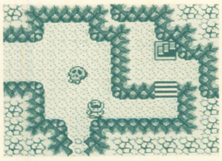
ライフゲージが多ければ多いほどいいことは、ゲームをした人なら誰でも分かること。各ダンジョンをクリアすると、ハートがひとつずつ増えていく。他に、ハートのかけらを4つ集めてもライフゲージは増えるのだ。ダンジョンが解けないという人や、ボスがどうしても倒せないという人は、攻撃をいったんあきらめてハートのかけら探しをするというのも手だ。ハートが1個多いだけで、ボスを倒すのがずっと楽になるぞ。最終ボスと戦うときには、ゲージをフルにしておきたい。

ここでは、写真といっしょに必要なアイテムを明記しておくので、ハートのかけらを集めるのに役立ててくれ。

A-1


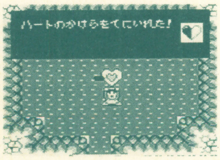
レベル8のダンジョンから外へ出るとやってこれる。レベル8に入ったら、忘れずに取ること。

使用するアイテム　かがみの盾

A-8


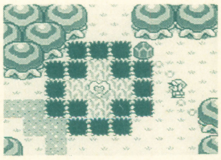
爆弾で隠し通路を出そう。先に進むと、タルタル山脈の東に行く途中で見えるハートが取れる。

使用するアイテム　フックショット

C-15


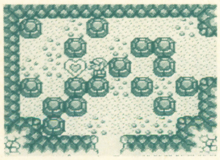
洞窟の中で水に潜ると取ることができる。タルタル山脈の穴から落ちてもやってこれるぞ。

使用するアイテム　水かき

E-5


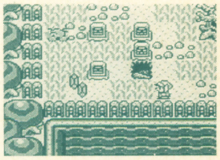
フィールドに落ちている。まず見落とすことはないだろう。取るにはロック鳥の羽が必要だ。

使用するアイテム　ロック鳥の羽

G-3


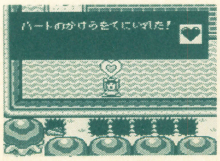
キノコを取りに行く途中に落ちているが、パワーブレスがないと取れない。後で回収にこよう。

使用するアイテム　パワーブレスレット

H-7


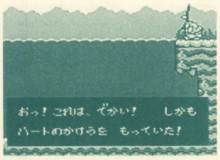
墓石をどかすと階段が現れる。降りるとかけらが見えるが、フックショットがないとダメ。

使用するアイテム　フックショット

H-9


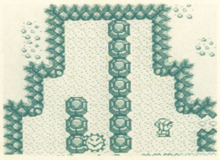
1番見つけにくいのがコレ。カナレット城の外堀で潜ろう。外堀を回ってこないと行けないぞ。

使用するアイテム　水かき

I-2


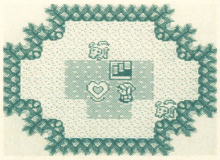
釣り堀の足元にいる魚が持っている。他の魚を全部つり上げてから本命にとりかかるといい。

使用するアイテム　ルピーとつりの腕前

I-7


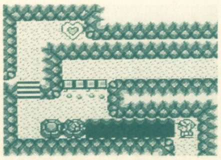
洞窟に入って隠し通路を通って行こう。下にある宝箱に気を取られて、忘れていかないように。

使用するアイテム　ペガサスの靴

K-1


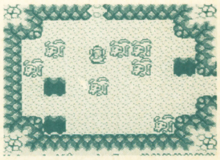
井戸の中に落ちている。井戸の中に入るには、上の段の草を刈って井戸の上に落ちればいい。

使用するアイテム　剣

M-14


穴の向こうにある岩は弓矢と爆弾を装備して、A、Bボタンを両方同時に押すと壊せるぞ。

使用するアイテム　フックショット

M-15


砂の中に落ちて、上の壁に爆弾をしかける。隠し通路を通っていくと、ハートのかけらがある。

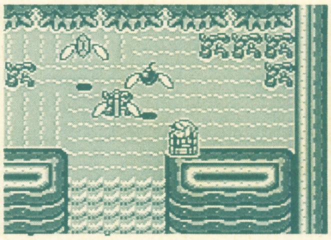
使用するアイテム　爆弾

Q きゅうりゅうすべりでルピーをかせぐにはどうしたらいいの？

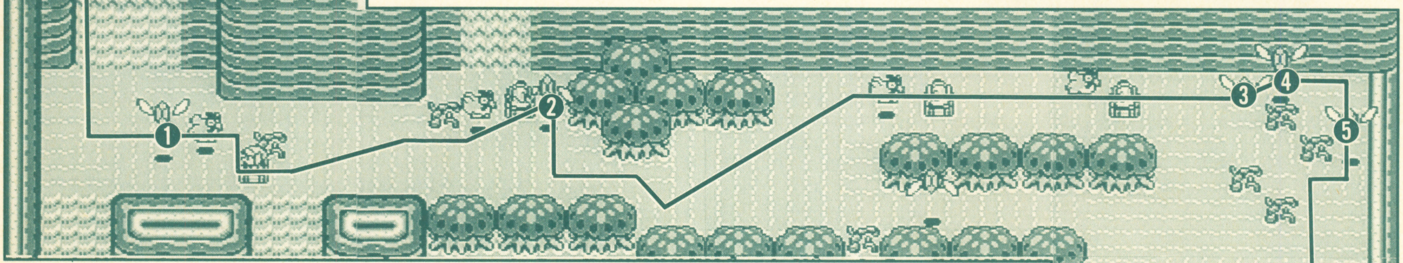
A マップをよく見て、ルートのとおりに進めばバッチリ!!

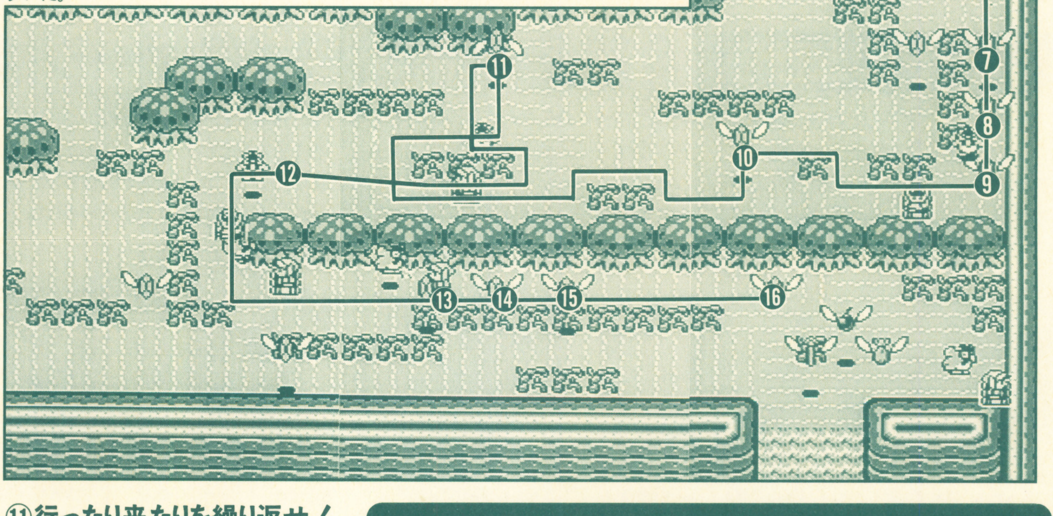
島の南方にあるきゅうりゅう下り。100ルピー払ってチャレンジするルピー稼ぎゲームだ。上手に下れば、160ルピーもとることができる。弓矢など高いアイテムを買うときに、なかなか便利。

攻略のポイントは、ルートの選択と水の流れをしっかりと把握することの２点。ルートの選択については、マップを見て線のとおりに進んでいけば問題はない。水の流れは写真と説明を読んでほしい。始めは自己投資のつもりでチャレンジするといいだろう。



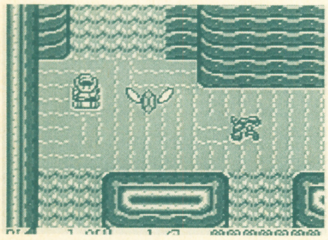
←ルピーだけでなく、爆弾やまほうの粉も取れる。アイテムといっしょにルピーも入手できるので、お店で買うよりもかなりオトク





①左はじから飛び降りろ！

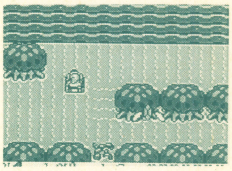
１番最初の滝を降りる場所によって、ルピーの稼ぎが変わってしまう。左の滝の左端から飛び降りることをこころがけよう。降りたら、ルピーのすぐ横の右に向かう流れにのってルピーを取る。取ったら、滝から落ちないようにして右へと進んで行こう。無理せずに、水の流れにのっていくとよい。



↑滝の左端から飛び降りれば、ルピーを取るまでレバー操作は一切不要。ルピーの下に来たらジャンプしよう。取ったらすぐに上に動け

②③画面が切りかわったら上に行こう！

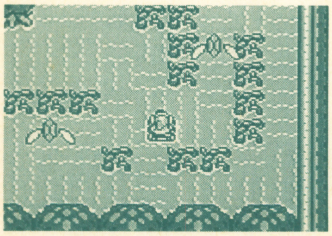
ルピーは画面の上のほうにあり、水は上から下に向かって流れている。画面が切り替わる前から＋ボタンを上に押して、ルピーを取れる位置まで早めに移動しよう。特に、ふたてに分かれる場所の直前では、上を押しっぱなしにしておくこと。下に行ってはダメだ。



←下へ向かう流れにのってはいけない。上を押しっぱなしにしよう

⑩水の流れにそって行こう！

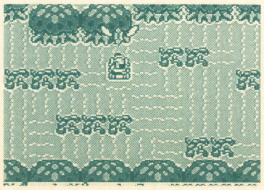
水の流れにのっていくということが、最も重要なのがここ。縦に３つ並んだルピーを取って左に進んだら、障害物のあいだを抜けて上に向かおう。２キャラ分上に行ったら、すぐに左へ。下に動きながらルピーを取る。まっすぐすすんでもルピーを取ることはできるが、流れに沿ったほうがベスト。



↑ここから左へ３キャラ分動く。ルピーの真上に来たら、レバーを離してもルピーに向かって動いてくれる。すかさずジャンプボタンを押せ

⑪行ったり来たりを繰り返せ！

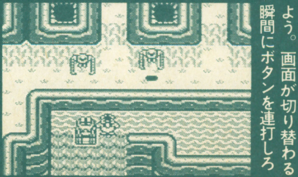
まずは、障害物のまわりを回る流れにのる。その後はルピーの下にある流れにのって、上に向かいながらルピーを取ろう。取ったら、すぐに下へ向かう。何度でもチャレンジできるので、落ち着いてとりに行こう。



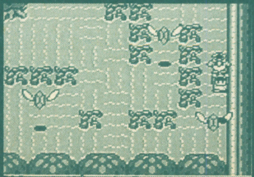
←ルピーを取れなかったら、すぐに下を押そう。もとの流れに戻ってこれる

コッコがいればルピー丸もうけ！

にわとりのコッコを使って、ルピーを取りまくれる役コマがあるのだ。やり方はコッコをつれて急流すべりを始めたら、滝を飛び降りるときにセレクトボタンを連打するだけ。すると宝箱がある陸地にワープすることができる。後はイカダから降りて、コッコにぶら下がればいい。水の流れに左右されずに、ルピーを取ることができるぞ。次の場所に移動するときは、コッコを離せばオーケーだ。



←滝の中央から飛び降りよう。画面が切り替わる瞬間にボタンを連打しろ



←もうルピーでもアイテムでも取り放題。やる気になれば全部取れるぞ

Q&A MEGAMIX

最新RPG 難関ポイントQ&A

春から次々と大作RPGが発売されたけど、買ったゲームのエンディングは見たかい？ 途中で行きづまった人や、一応解いたけれども手に入らなかったアイテムがある、なんて人も多いんじゃないかな。そこで今回は、最新RPGのQ&Aを大特集／ 各ゲーム中、最大の謎をチョイスしたぞ／

SFC MADARA2

■SFC■コナミ■発売中■￥9800

Q 4つの石版が集まんないよぉ、どこにあるのか教えてくれ!!
A 青、白、赤、黒、それぞれの石版の入手方法を紹介しよう

青、白、赤、黒と、4枚の石版集めはとても重要なイベントのひとつだ。石版がなければ長城の扉を開けることができず、ユイマン国に行くことができないからね。ところが、石版のありかについての情報というと、実際はかなり少ない。ロウラン国に住んでいるジョフクがちょっぴりだけ情報をくれるくらいだ。そのおかげで石版集めは、『MADARA2』最大の難関にもなっている。そこで、4つの石版を手に入れるための最短コースを紹介するぞ／

●青の石版

ダリア村の南にある火山の洞窟に行く
↓
洞窟の奥にある青の石版を手に入れる

●白の石版

ビビーシ国の女王が、モウキ「ハイドラ」に追われている。助けてあげよう
↓
石版のある廃墟の王宮へ入るためには、3つのカギが必要であることを聞き、るりいろのカギを手に入れる
↓
マダラの関所を通って、マダラ国にあるマダラ王宮へ行く
↓
ビビーシ王都へもどり、ビビーシ女王に会って、特使の証をもらう
↓
キシュキの村へ行く。村にいる船主にビビーシ王女からもらった特使の証を見せると、グメイヤ国へ渡してくれる
↓
アガンの村で、村の東にあるという聖都についての情報を得る
↓
聖都へ行く。中にある寺院に入るために、警護兵の試験を受ける
↓
闘技場へ行き、ゾウモウを倒す。すると、ジャトが戦士の証をくれる
↓
聖都にもどる。寺院の奥にある牢獄へ行くと、ついにマダラが仲間に!!
↓
船に乗って、キシュキの村へもどる
↓
メーガンダの王都に行き、朱色のカギとあさぎいろのカギを手に入れる
↓
廃墟の王宮で、白の石版を入手／

●赤の石版

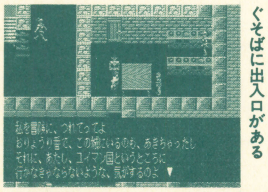
クーファの村で、紹介状を手に入れる
↓
アナーフィの村で紹介状を見せると、オアシスと井戸についての情報が／
↓
オアシスへ行き、木の下を調べると井戸があらわれる
↓
井戸から地下水路に入る。グジャキヨを倒すと、赤の石版が手に入る／

●黒の石版

セトラから船に乗って、ヤワト国へ
↓
キオウの北にある寺院へ行く
↓
中央にある魔法陣に立つ。すると、自動的にキオウの王宮へと移動／
↓
ブンカンを倒して、地上にもどる
↓
北の関所を通って、らせん城へ
↓
らせん城にいるシシマルと話す
↓
セッコウの森へ行き、軍旗を入手／
↓
らせん城へもどり、シシマルに軍旗を渡すと、石版の部屋に案内してくれる
↓
やったせ／ ついに黒の石版入手／

Q コーサラ王国で、フヨウが仲間になるって本当？
A コーサラ城の台所で、料理を作っているぞ／

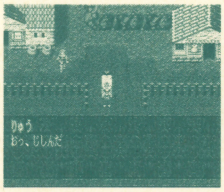
お城の台所は中から入れない／ 実は、外側に別の出入口があるんだ。中に入ってみると、チューディに行って魚を買ってくるように頼まれる。快く引き受けてあげよう。魚を無事にもって帰れば、フヨウが仲間に!!



←お城の台所は、門をくぐって右側。ちょっとわかりにくいけど、池のすぐそばに出入口がある

Q ダリア村の地震は、モウキのせいじゃないの？
A 地震の原因は、火山の洞窟にある／

モウキの他に考えられる原因といえば…そう、村の南にある火山の洞窟があったよね。洞窟を調べに行ってみよう。するとびっくり／ 地震の犯人は、探し求めていた青の石版だったんだ。石版を取れば、地震はおさまるぞ。



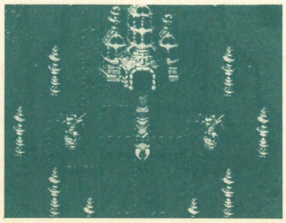
←火山の洞窟には青の石版の他にも、ゴーゴンのくしやサハスのぼうし、ジオのコインなどのアイテムがかくされている／

SFC ブレスオブファイア

■SFC■コナミ■発売中■￥9800

Q 「いのちのよろい」が見つかりません
A パスラの浮島にある竜の柱を調べてみよう

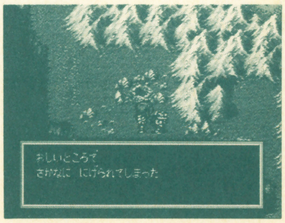
なんと、115という高い防御力をほこるよろいが存在していた／ しかも装備していると、歩くだけで体力が回復するという、うれしい効果もある。絶対に手に入れたいこのよろいは、パスラの浮島にかくされているんだ。竜の形をした柱を調べてみよう／



←いのちのよろいは左の柱、右の柱にはアイスダガーがあるぞ

Q 「たくみのさお」の特別な効果が知りたい
A 装備すると、井戸で釣りができるぞ

主人公、リュウの趣味は魚釣り。そんなリュウのためにあるアイテムが、たくみのさおだ。装備すると、井戸で釣りをすることができる。たまには気分をかえて、井戸で釣りでもしてみれば、きっと良いことがあるぞ／ おんがくの国のお城で手に入るんだ。



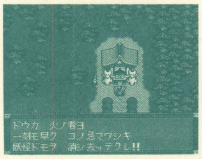
←井戸で釣りをしていると、超重要アイテムが手に入るんだ

PC 天外魔境・風雲カブキ伝

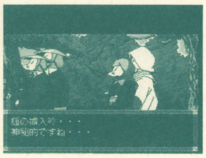
■ＰＣ■ハドソン■発売中■￥7800

Q 狐の嫁入りってどうすれば見られるの？
A お稲荷さんの頼みを聞いてあげよう!!

嵯峨野村は妖怪がたくさん出るので、さっさとクリアしてしまいがち。敵の攻撃に耐えながら、お稲荷さんのところまで行き、話を聞こう。妖怪退治を頼まれた後で土グモを倒し、寺の外に出ればＯＫ。



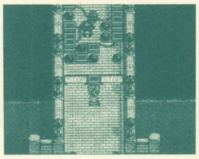
↑他の村のお稲荷さんと違って油揚げなしで話が聞ける。妖怪に悩まされている証拠だ



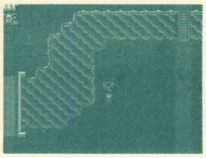
↓お稲荷さんのお礼は、ささやかなものだが、美しいアニメーションは一見の価値あり

Q マントーがジャマ、クイーンズに行けない!!
A 無視して東の橋から行こう

マントーの橋からは画面外になって見えないが、東に進むと小さな橋があるのだ。マントーに気をとられていると見落としがち。マップのすみからすみまで調べる習慣をつけておけば、すぐ見つかるぞ。

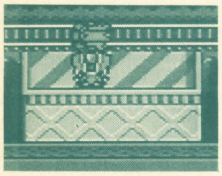


↑カブキたちが反対側にまわるまで、まったく気づかない。今回もマヌケでジャマなヤツ

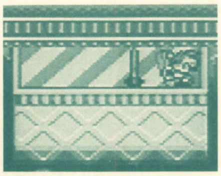


↓あんなところに橋が!! さらに東に行くと、ドルイドの祭壇がある。必ず立ち寄ろう

Q 世阿弥がつぶされちゃうってホント？
A とっておきのレベル上げスポットを教えよう!!



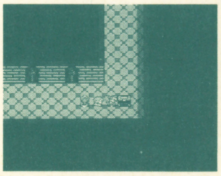
↓車輪のあとがくっきりついた世阿弥。ＨＰが減らないので、好きなだけひかれよう



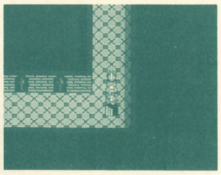
↑横から見た世阿弥。この方向以外でも面白い姿が見られるぞ。次のエリアまで有効だ

まず、ジェットコースターに乗って一周する。その後で通路を逆に歩いて、最初の避難場所でジェットコースターをよけよう。３回目で逃げ遅れるのだ。

Q 博物館地下のカルネの部屋が見つからない？
A 通路を逆回りに進めば道が開けるぞ!!



↓不正解のルートを進むと、宝箱がある。カルネの部屋への階段は、この下にあるのだ



↑宝箱のすぐ北の階段をのぼり、来た方向に引き返せば正しい道を選んだことになる

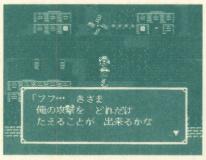
一本道の通路を進み続けると、同じ場所に戻ることがある。実は進む方向によって、隠された階段が現れるのだ。何もないルートを選んだら逆に進もう。

SFC シルヴァ・サーガ2

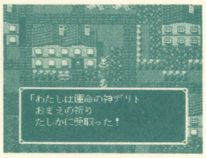
■ＳＦＣ■セタ■発売中■￥9800

Q 敵が強くてレベルが上がらないっ!!
A とっておきのレベル上げスポットを教えよう!!

アーカサスの町に夜か深夜に行くと、スパルタ将軍の特訓で、経験値が手に入るぞ。また、アドルの町では無条件にレベルを１上げられる。夜か深夜に現われる女の子に持ち金すべて渡し、歌を聴こう。



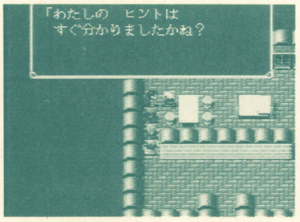
↑ＨＰが満タンの状態なら稽古をつけてもらえる。500Ｇかかるが、死なないで安心



↓一回歌ってもらうと、二度と出て来ない。高レベルになるまで無視しておく方が良い

Q アルテナの町の三つの鍵ってどこにあるの？
A 看板、井戸、橋を調べるのだっ!!

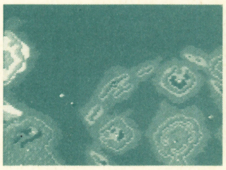
アゴーラの鍵は道具屋の看板に、エッダの鍵は橋のたもとに、アラヌスの鍵は井戸に、それぞれ隠されている。わかりにくいヒントを聞くより、町についたらあちこち調べまわるくせをつけた方が良い。Ａボタンひとつで調べられるので手間はない。



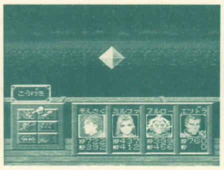
←探しぐせがついていれば、ヒントを聞く前に見つけられる。

Q クリスタルみたいなものが飛んでるんだけど
A 実は最強の敵なのだっ!!

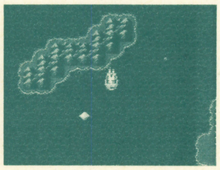
キミの見たものはエレメンタルと呼ばれるもので、最強の敵なのだ。エレメンタルは主人公が光の戦士になった後に現われ、ランダムに空を飛び回る。主人公のパーティーと同じ位置に重なると戦闘開始。レッド、ブルー、イエロー、グリーンの四体があり、最終ボスと互角のHPを持っている。しかも、その能力は最終ボスをはるかにしのぐ強さだ。ただし、敵意はないので、いつでも逃げられる。かなわないと思ったら、すぐに戦線離脱して体制を立て直そう。特別な戦法は必要ない。とにかくレベルを上げれば、勝てる時は必ず来る。４体全部倒すと、最強の攻撃力を持つアイテムが手に入るぞ。



↑十分強くなったら戦いに行こう。マップ画面で位置を確認しないと、なかなか見つからない



↑いた!! スタタトの魔法で足を速くすれば、敵に出会わないうえ、すぐに追いつける



↑逃げる間もなく全滅させられることもある。楽勝で勝てるようなら、最終ボスもザコ同然だ

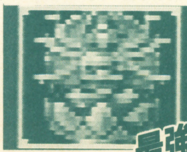
Q ハーンの神像のつくり方を教えて!!
A ファルとロウの神像を合体させよう!!

ハーンの神像は、ファイルとロウンの二体の神像からできる。ファルは大地の神像と、星、炎、大空のいずれかの神像が合体した姿だ。ロウンも同じように神像合体でつくれる。こちらで必要な神像は湖と、木枯らし、知識、魂のいずれかだ。神像が足りなくならないよう、むやみに合体させないこと。

大地 ＋ 星／炎／大空 → ファル

湖 ＋ 知識 → ロウ

この二体を合体



最強神像の誕生だっ!!

鬼才・手塚一郎が放つノン・ストップ・マジカル・ファンタジー



DARK ELF STORY

異貌伝(いぼうでん)

作・手塚一郎
絵・田口順子

第六章

HANG ON TO YOUR EGO

1

羨望(せんぼう)、それとも憧憬(どうけい)？

胸の裡に生じた、その感情。

意識が否定しても、無意識は容赦なくそれを突きつけてくる。鋭い刃のように。

俺は、こいつに嫉妬しているのか。

ふざけるな、と思う。

しかし——

心なしか、息苦しくなってくる。

胸の奥で生まれた、闇よりももっと黒い何かが、ゆっくりと身体と蝕んでゆく。

骨を撫で、肉を舐め、指先へ、爪先へ。

精神が混沌に支配されそうになる。

それに必死で抗いながらも、意識は現(うつつ)を離れて漂いはじめる。

帰らざる刻。

だが、思い出と呼べるほど甘くはない。

忘れようとしていた貌(かお)が蘇る。

殺意さえ感じられる、その美貌。

俺と結ばれるはずだった女。

だが、愛は——なかった。

今も、昔も、これからも。

それを惜しいとは思わなかった。自由になる肉を手に入れたいとの欲望がなかったわけではない。しかし、代わりに何か失うことになる。それを恐れてしまったから。

愛とは何であるのか。

それは自己犠牲だと思う。

大切な相手のために、自分を削ってゆく行為こそが愛であるはずだ。

その見返りは期待してはいけない。

わかっていた。

それは、わかっているつもりだった。

だが——

自信がなかった。

実感もなかった。

彼女は本当に俺を愛してくれているのだろうか、と。俺は、彼女にとって、どういった存在なのだ。それが、わからなかった。

俺は、弱い男だ。

愛されていなければ、愛する自信がない。

好意は愛へと昇華せず、やがて消えた。

好きだ。あるいは、愛している。

どちらかが、そう囁けば、すべてうまくいったのかもしれない。恐らくは。

なぜ言わなかったのだろう。

どうして言えなかったのか。

理由は簡単だった。気安く言える言葉ではないと思ったからだ。そういった感情を吐き出すのは一度きりと決めていたのだ。

まだ、そのときではない。

俺は、半ば本能的にそれを悟っていた。

堅物だと思われてもいい。

仕方のないことだ、と自分でも思う。

彼女が俺の愛を感じてくれていたなら、あるいは俺が彼女を愛し抜いていたなら——。

何かが変わっていたかもしれない。

幸福か不幸かは別にして。

だが、過ぎた時間は帰ってこない。

愛は言葉に乗せないと届かないのだろうか。

そして——

俺たちの絆(きずな)は粉々に砕け散ったのだ。

ふと我に返り、目の前の男を睨みつける。

睨みながらも、くちびるの端には笑みが浮いてしまうのは、なぜだろう。

そうだ。

俺は、こいつに嫉妬している。

己れの感情に正直な、その生き方に。

この男は言うのだ。どす黒い欲望に満たしたいためだけに。愛している、と。

この男は囁くのだ。自分の虚栄心を満足させるためだけに。君が必要だ、と。

恐らく、その言葉に、嘘はなかったのであろう。一夜限りの秘め事にさえ、こいつは精一杯の愛を注ごうとしていたとも見える。

しかし、嫉妬しても俺には真似られなかった。ならば本当に相手に惚れてしまったときには、どうする。その女のためだけの言葉を、こいつは残しておけるのか。

そう考えてしまったからだ。

狂わされ、すべてを捨てても構わないと思える女に出会ったとき、何を囁く？

「貴様は……」

俺は言葉をつづけることができなかった。

交錯する想いが、思考を激しく乱す。

愛してる。好きだ。君だけだ。君しか見えない。君のためなら何だってできる。必要なんだ抱きしめたい見たい欲しい……

言ったのか？

貴様は、あいつにも、そう言ったのか？

くちびるに乗せることに慣れてしまった、手垢にまみれた言葉で、自分の心に語ることができたとでもいうのか？

ふと最愛の女の泣き顔が浮かぶ。

俺も言う。

決心がついた。

そう、ありったけの気持ちをこめて。

手にした長剣を横に引いた。

「朽華(きゅうか)は……元気か？」

俺の言葉が合図になった。

2

夕陽に赤く染め上げられた空が、開け放たれた戸口から見ることができた。

村はずれに建てられた、粗末な小屋だ。

もとは納屋であった、と思える。

だが、立ちこめているのは、その場所に似つかわしくない恐怖と絶望。

仲間を救いたいがために見知らぬ女を生け贄に捧げることを決心した男たち。

その運命を受け入れるしかない女。

彼らの、迷いのない感情が渦巻いていた。

それが、あるときを境に一変する。

「……睡羽(すいう)っ！」

叫んだのは、灰色の髪をした女。

エイという名のハーフエルフだった。

見慣れたはずの風景をさえぎる影。

夕陽を背負ったその影は、小さく身体を震わせながらそこに立ち尽くしていた。

睡羽と呼ばれた男の発散する殺気が、ドォクとジェフの肌を突き刺す。

誰も動かなかった。

動けなかった。

凍りついた刻を影が溶かす。

睡羽が、小屋に足を踏み入れた。

ふたりの人間には目もくれなかった。



　まっすぐにエイに向かう。
　立ち止まる。
「信じてた……絶対に来てくれるって」
　灰色の瞳が涙に揺れた。
　睡羽は腰を屈めると、ハーフエルフの前髪をかきあげ、その額にやさしくくちびるで触れた。「待たせた」
　腰の短剣を抜く。
　その刃でエイの自由を奪っている縄を切ろうとしたときのことだった。
「何をする」
　村の長であるドォクであった。
　それを耳にしても睡羽の動きは止まらなかった。戒めを解いたエイに、手にしていた短剣を手渡す。そして、立ち上がった。
「何をしているのか、わからないか」
　ドォクに向き直ったエルフは低く言った。
　それをドォクが睨みつける。
　怒りのためか、それとも恐怖を感じてか、その身体は小刻みに震えていた。
「ここからは逃げられない。絶対に逃がさない。その灰色の髪の女は――」
　ドォクの視線が、塊波と砂奇を解放したエイに注がれた。「今夜の生け贄だ」
「生け贄？」
　男から目をそらさずに、睡羽は自分の背後に声をかけた。「塊波、どういうことだ」
「悪魔に魅入られた村ってところさ」
「ほう」
「満月の晩に女の生け贄を捧げなければ、村の者が悪魔に灼き殺されてしまうらしい」
「それで森を襲ったわけか」
「ああ」塊波がうなずいた。
「だが、塊波よ……それでは、お前までさらわれることになった理由にならない」
「砂奇は、こいつらの前で〝力〟を使ってしまったんだ……助かりたいばかりに」
「紅玉を？」
「エルフならば、誰もが紅玉を創ることができると思っていたわけさ」
　聞いて睡羽は小さく嗤った。自分の横に立つ、ハーフエルフに右手を伸ばし、短剣を受け取る。それを強く握りしめた。
「だが、もう俺たちには関係のないことだ」
　冷たく言い放った。
　それでもドォクは睡羽を睨むだけ。
「エルフを狩るために森を襲うが、その悪魔には屈し、生け贄を捧げ――」
「黙れっ！」
　ドォクが、睡羽をさえぎった。「言葉でなら何とでも言える。貴様らだって、あの悪魔を見たら、絶対にそんなことは……」
「だが、興味がない」
「――――」
「それは、あんたたち――人間の問題ではないのか、エルフを巻きこむな」と睡羽。
　小屋のまわりが騒がしくなってきた。
　男のエルフが現れたことは、すでに村人たちに知れ渡っているはずであった。
　それでも、誰もこの小屋に入ってこようとしないのは、睡羽がひとりで乗りこんできたことによる。すなわち、森を襲撃された報復ではないのではないか、と村人たちが判断したからであった。だが、それでも人間は警戒を解いたわけはないようだった。何かあれば、すぐに屈強な男たちが駆けこんでこよう。
「ここから逃げ出すことはできない」
　ドォクは、ちらりと戸口の方向に目をやった。が、それは一瞬のこと。すぐに視線を睡羽へと戻す。「この小屋は、すでに我々の仲間が取り囲んでいる。無駄な抵抗はやめろ。それとも、まだ貴様が――」

3

そう言いながらドォクが睨んだのは睡羽ではなく、塊波であった。

「それとも、まだ貴様が悪魔と闘うか」

「何っ！」

睡羽が仲間を振り返った。

「塊波、お前、そんなことを」

「ああ、確かに言った」

暗い笑みを浮かべた。「仕方がないさ、それが助かる唯一の方法だったんだ」

「だが、どう闘う」

「悪魔ってのが、俺たちと同じと——エルフじゃないか、と思ったんだ」

「————」

「やつは、火を使うらしい」

「火を？」

「だが、それならばエルフでもできる、《火》の月に生まれたエルフなら……」

「確かにそうだが」

「心当たりがあるんだ」

塊波は、そこで何かを探るような目つきになった。「思い出さないか、あいつを」

「灼羅（しゃくら）……か」

そこでふたりは、同時にドォクの顔へと視線を移した。

睡羽は、微かな笑みを浮かべている。

それがドォクをたまらなく不安にさせた。

「悪魔とやらが……俺の知っている男だとしたら——」睡羽は、村の長に向かって、足を一歩だけ踏み出した。「どうする？」

「お、脅すのか」

「そういうことになるかな」

睡羽の強烈な笑みに、ドォクは身体の震えを抑えることができなくなっていた。

「俺は奴——灼羅との決着をつけなくてはならない」

言ってから、貌の傷に触れた。

左目の上から、右の頬の下まで、その醜い傷は疾っていた。

これがなければ、完璧ともいえる整った顔立ちであった。

美を容赦なく引き裂く醜。

まさに異貌である。

この傷を刻んだ張本人こそが灼羅であった。

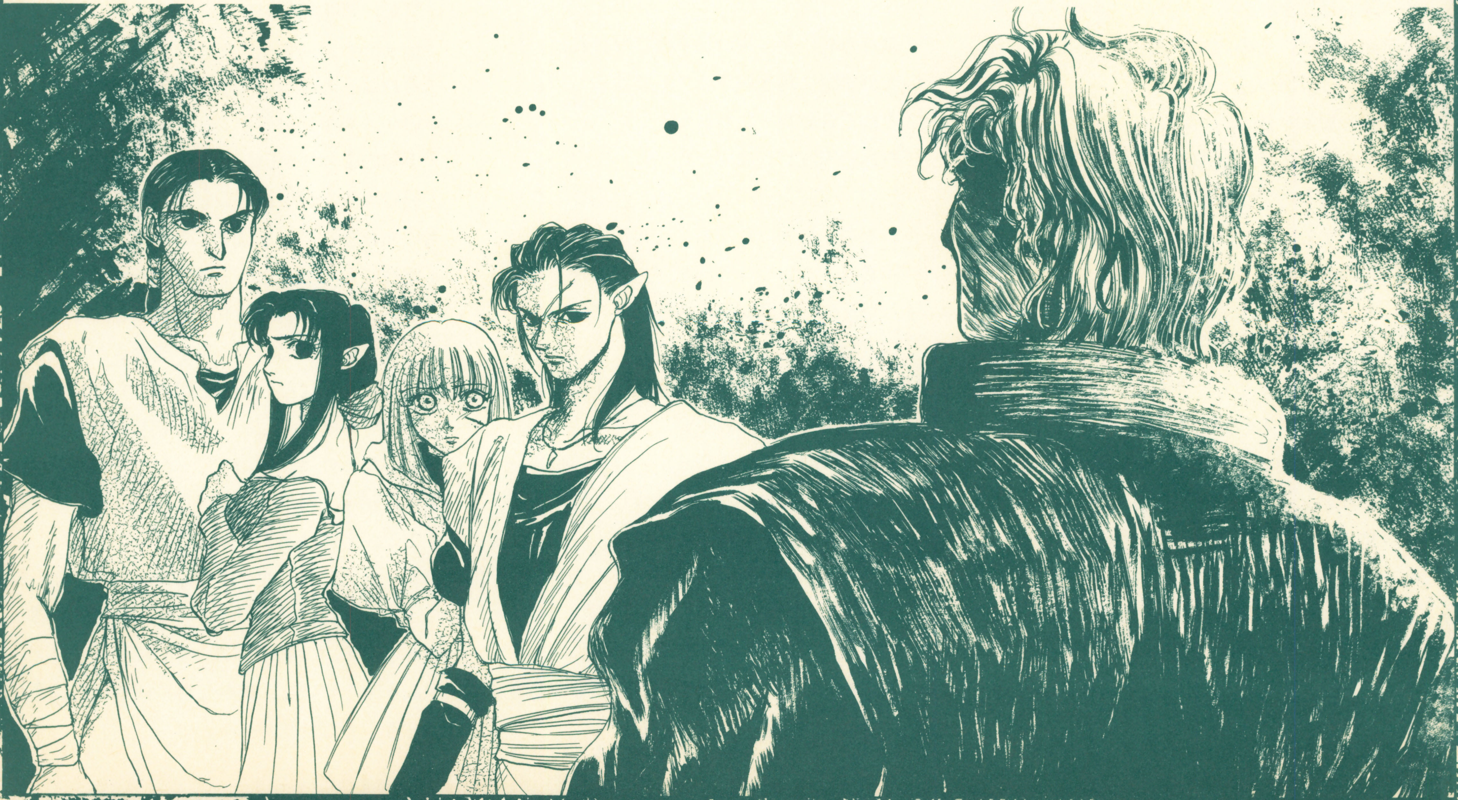
「ドォクさま。陽が……陽が沈もうとしています」泣きそうな声がした。

ドォクとともに、この小屋でエルフと対峙している村男、ジェフの声だった。

空を赤く染め上げている残照が消えると同時に夜が、闇が、そして悪魔がやってくる。

だが、しかし——

それがわかっていても、ドォクは動くことができなかった。



言葉を発することさえも。
ただ震えるだけ。
「俺が、奴と闘う」
睡羽が言い切った。
「もしも、悪魔が――」
言ったのはジェフだった。「その……灼羅というエルフでなかったとしたら――」
睡羽は鼻で笑った。「俺は、人間のために生命を賭けようとは思わない」
「に、逃げるんですか。わたしたちが悪魔に襲われるのを放っておいて」
「殺されるのが嫌ならば、闘え」
「そんな……」
「お前たち人間が森を襲撃したときに、俺はそうするしかないと悟った」睡羽はくちびるの端を、わずかに吊り上げた。
そして、
「行こう」
エイ、塊波、砂奇の三人に声をかけたときであった。
「待て」
その前にドォクが立ちはだかった。
目に、異様な光があった。
もう震えていない。
「約束しろ」
低い声で言った。
エルフたちは、それに応えなかった。
その真意を計りかねたから。
ただ、ドォクを見つめるだけ。
「約束しろ」
もう一度、言う。
「灼羅を斃(たお)す、と？」
「そうだ」
「約束するまでもない」
「――――」
「だが、悪魔とやらの正体が奴でなかったとしたら、俺には関係のないことだ」
「駄目だ。女を置いてゆけ」
「――女？」
ドォクが指さしたのは、灰色の髪をしたハーフエルフ。エイだった。
「人質にする。お前が奴を斃して戻ってきたならば、解放する」
「俺が殺されることになったら？」
「女を生け贄とするしかないだろう」
「断わる」
「ならば、我々はここで殺し合わなければならないことになる」
言ってから男は、腰の短剣を抜き放った。
ジェフもそれに倣(なら)う。
それだけではなかった。
ジェフは、睡羽たちを横目でうかがいながら、戸口に歩み寄った。
いつでも助けを呼べるように。
「いいのか、俺に剣を抜いて」
睡羽が、囁くように言った。
「何っ！」
不利な状況にあっても、なお余裕のあるエルフに、ドォクは警戒心を強めた。
「あんたも見ていただろう」
言いながら、貌に傷のある男は、ゆっくりと足を踏み出した。
その姿には、刃を向け合っている者同士という緊張感は感じられなかった。
圧倒的に優位にある者のみがとることのできる悠然とした態度だった。
「来るな」
ドォクは、低く言いながら、手にしていた短剣を強く握りしめた。
睡羽は立ち止まった。
「また、見たいか」
「――――」
「顔のただれた男が、この村にいたな」
「ア……アランのことか」
「そいつは、手にした短剣で自分の喉を切り裂いて死んだ」
「ど、どうして――」
ドォクは、大きな音を立ててつばを飲むこんだ。「どうして、それを……」
「あの男は、エイの顔に傷をつけた」
睡羽の貌に薄く笑み。
「許されないことをした、それは死に値する行為だ」
「まさか――」
「そうさ、俺がやった」
嘘だった。睡羽はドォクの手にしている短剣に視線を移した。「いい短剣だな、手入れがよく行き届いている」
「や、やめろ」
「どれほどの切れ味か、試してみたくないか」
「……やめろ」
ドォクの手から、短剣が滑り落ちた。
それが、木の床に浅く突き刺さる。
睡羽がそれを拾い上げようとした瞬間のことであった。
「剣なら、ここにもあるぜ」
声がした。
聞き覚えのある声だ、と睡羽は思った。
短剣を拾わずに、貌を上げる。
「よう、また会ったな」
その男は、戸口のところで腕を組み、立っていた。
「――ケイルさんっ！」
ジェフが叫んだ。
細い身体をした男である。
手入れのなされていない短めの髪。
その下の右目が睡羽を睨んでいる。
左目は――潰れていた。
「貴様か」と、貌に傷のあるエルフは吐き捨てるように言った。
ふたりは、人間が森を襲撃したときに出会っていた。
剣を手に、襲いかかってこようとしたケイルに向かって、睡羽は、拾った小石を投げつけたのである。
ケイルの左目は、そのときに光を失った。
「こんなに早く借りを返すことができるとは思わなかったぜ」
「――――」
「だが――」
そこでケイルは、にやりと笑った。「俺も、話のわからない男じゃねえさ。話は聞かせてもらった。お前が悪魔を斃すというんなら、待ってやる」
睡羽は無言だった。
「だが、おかしな真似をするなよ。アランのときのようなことをしやがったら、容赦しねえ。こいつで叩き斬ってやる」
ケイルは、腰の長剣に触れた。「俺たちの方が人数が多いんだ。それを忘れるな」
もう逃げることはできなかった。

4

あのときのことが、鮮烈に蘇る。

醒めかけた〝恋人〟への仕打ち？

それとも朽華の節操のない〝愛〟が生み出してしまった狂気なのか？

睡羽に剣を抜いた男がいた。

それが灼羅だった。

無言のままで、表情さえ変えずに。

突然の白刃をかわすことなど、できるはずもなかった。

殺意はあったのか、なかったのか。

灼羅の狂刃が醜を刻んだのは、睡羽の貌。絶世の美女とも見紛うほどの貌に、一生消えることのない傷が残された。

それだけでは済まなかった。

血に濡れた刃は、つぎに腹部へと潜りこむ。

凄まじい痛みが身体中を襲った。

今にして思えば、最初に貌を狙ったことが自分に対する灼羅の気持ちであったのだろう、と睡羽は思った。

そして——

灼羅と朽華は森を去った。

朽華は、追放になった灼羅と違い、森に残ることもできたはずだ。

だが、死の淵から生還した睡羽は、許嫁の貌を、もはや見ることはできなかった。

朽華が、ひとりで森を出ることは考えられなかった。

彼女は《木》の月の生まれだ。

天に向かう者。

絶えることのない再生。

死からの勝利者。

集う者を養い、育て、そして自らの肥しとする——。

灼羅と共に森を去ったのは明白だった。

その灼羅が、ここにいる。

森の中であった。

葉と葉の隙間から漏れてくる月の灯りが、世界を完全なる闇から譲っている。

睡羽は、必ず戻ってくると言い残し、村にエイを置いてきた。その際に、ケイルが自分の長剣を放ってよこした。

死なれちゃ困るんでな。

そう言っていた。

その剣を強く握りしめ、腰を落とす。

「朽華を俺に奪われて、わざわざ森を出るとは……睡羽、お前も未練がましいな」

言ったのは灼羅だった。

手にしているのは短剣。

単純に得物を比較すれば、睡羽の有利は動かないはずだった。

「へっ、いいのかよ」

「何が、だ」

「塊波と砂奇を先に行かせてちまってよ」

「俺だけでは不足か」

「それもある」

言ってから、灼羅は、何かをおもしろがるような目つきになった。「あいつら、きっと驚くぜ、そして死ぬことになる」

灼羅は、右手に握った短剣を自分の貌の前へと運んでゆく。

対する睡羽は、悟られないように間合いを、ゆっくりと詰めはじめた。

「この傷の痛みは忘れない」

「男前にしてやったんだ、ありがたく思うんだな」

「貴様の、その貌を思い出すたびに、今でも小さくうずく」

「ならば、一生、痛みを感じることのできない身体にしてやるぜ」

灼羅の短剣の動きが止まった。

貌の前だ。

灰色の蓬髪の下で異様な光を放つ双眸は、刃と睡羽とを同時に映している。

と、灼羅の口が大きく開く。

そこから、濁った舌が飛び出した。

刃が動く。

舌に触れた。

刀身が、ゆっくりと横に動く。

愛する者の肌を慈しむかのように、その鋭い刃に舌を這わせているのだった。

血が溢れてきた。

短剣は赤く染まっていた。

灼羅は、満足したかのように口を閉じる。

そして、真紅の刃に強い視線を注ぐ。

〝力〟が発動した。

刀身に踊るのは、青白い炎。

睡羽は身構えた。

手にした長剣を横に引いた。

「朽華は……元気か？」

睡羽の、その言葉が合図になった。

ふたりが動いたのは、同時だった。

腰にためてあった剣を、睡羽が力まかせに真横に薙ぐ。しかし——

斬ったのは、闇。

大気を裂く音がしただけであった。

灼羅は、跳んでいた。

睡羽に向かって。

突き出されたのは、燃え盛る刃。

体勢の崩れた睡羽は、それをかわすことができなかった。

身体を右に大きくひねるが、左肩に、異物が通り過ぎた。激痛が疾る。

大地を蹴る。

大きくうしろに跳躍した。

間合いをはずしてから、睡羽は左肩に手をやった。

掌で火を消す。

灼羅の燃える血が、切りつけられた瞬間に衣服に移っていたのである。

傷は、浅いとは言えなかった。

殺されるのか、と思った。

——俺が森での平穏な生活を送っているときに、この男は、どれほどの修羅場をくぐり抜けてきたのだろうか。

それを考えると、殺されるのは自分ではないか、と思えてきてしまう。

だが、逃げ出すことなどできない。

激痛をこらえ、身構える。

動いた。

灼羅が突進してくる。

それを迎え討とうした睡羽だが、ふと疑念を抱く。違う、と思う。

奴は短剣だが、こちらは長剣だ。

得物の間合いは、大きく異なる。なのに、正面から挑んでくるだろうか。

違う。

奴は、俺の虚を突こうとしているのだ。

だから睡羽は、突っ込んでくる灼羅に、剣を振り下ろそうとしていると思わせた。

剣の間合いに入る直前だった。

灼羅が、これまでの動きを無視したかのように右に跳んだ。そして、そこから睡羽の喉を狙った一撃を繰り出してきた。

睡羽の狙いは当たっていた。

燃える刃をかわすと、剣を一閃する。

灼羅の左腕を深く斬り裂いた。

睡羽の視界が赤く染まったのは、そのときであった。反射的に目を閉じる。

真紅の霧の向こうに、灼羅の残忍な笑みが見えたのは錯覚ではなかった。

つぎの瞬間、貌が燃えた。

灼羅は、振り向きざまに、口に含んでいた血を吹き出したのだ。

睡羽の手から剣が離れた。

両手で貌から燃える血を拭おうとする。

睡羽は自分の悲鳴を聞いていた。

《以下次号》

●あとがき

9月です。

なんと、夏が終わろうとしているではありませんか。ああ、今年の夏は、どこにも行けませんでした。旅をするぜい、うひょひょと息巻いていたのに……。悲しいなあ。

あ、そうそう。以前から小説の感想とかください、と書いていましたが、来ました来ました。送ってくださったあなた、どうもありがとう。やっぱり、何らかのリアクションがないと、書いている方も今ひとつノリが悪かったりするのです。遊べなかった夏なんて、もうどうでもよくなってしまいました（笑）。また、お便りくださいね。

あらら、まだ行数が余ってる。

他社の宣伝をしてしまおう（笑）。ログアウト誌上で連載されている「悪魔の血　血の悪夢」（悪魔城ドラキュラの小説ね）の第一部（全三部）が、12月にアスキーから文庫本として発売されることになりました。今は、その加筆や訂正などに追われています。

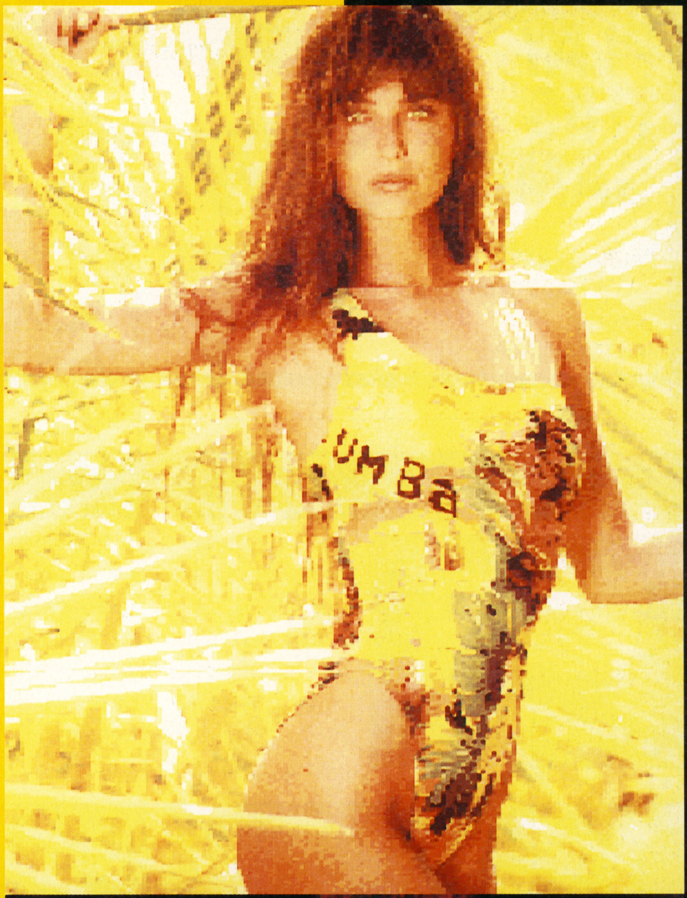
今回のタイトルは、フランク・ブラックのセルフタイトルのアルバムから。ピクシーズよ、どうして解散しちゃったんだよー。

まあ、そういうわけです。ではでは。



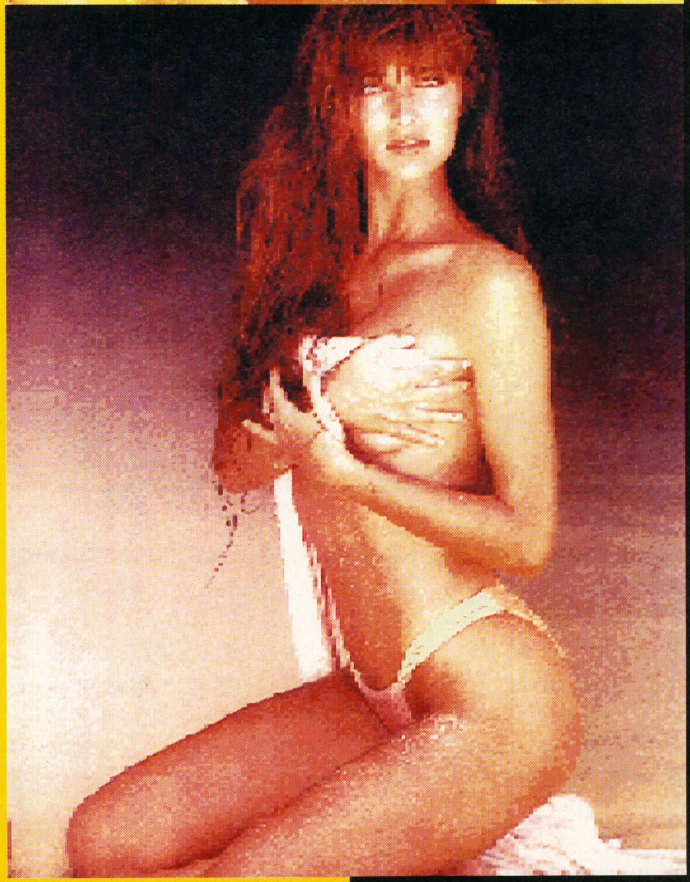
Play

最新ゲーム攻略



this

夏だろーが秋だろーがとにかくゲームをやってりゃ幸せというあなたのためのこのコーナー。今月はイルカのうまいのがはいってますよ。奥さん。あらほんと。ちがうって。海の青さが目にしみます。地球に優しい、久々のおすすめゲーム。きみもイルカになってみるか!



game

PLAY THIS GAME

テーブルトークRPGの面白さ、完全移植

SWORD WORLD SFC

ソード・ワールドSFC

◉SFC◉T&Eソフト
◉発売中
◉¥9800（税抜き）

テーブルトークRPGから移植されたプレイアブルなRPG、「ソードワールドSFC」の登場だ。原作を知る人はもちろん堪能できる。そして知らない人も、このゲームにRPGの新たな美意識を感じとることができるはずだ……。

●文／伏見健二とFEAR

テーブルトークRPGからの忠実な移植作

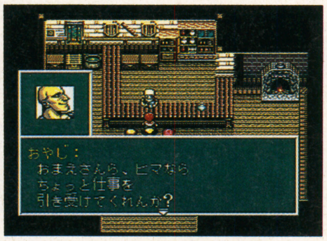


↑重厚なオープニングが予感させるものは……？

「ソードワールドＲＰＧ」……その名を聞いたことがある人は決して少なくないだろう。このテーブルトークRPGは現在もっとも多くの人にプレイされている。デザインはあの『ロードス島戦記』と同じグループＳＮＥ。ＰＣエンジンでプレイした人は、自然に世界感にとけこめるはずだ。

プレイするたびに違ったストーリー展開が…最大級のマルチシナリオ搭載！

このゲームは小ミッションをクリアしてゆくという形式である。バラエティある複数のシナリオが用意されている。キャラクターの成長の度合い、パーティの構成、これらが判断されて自動的に次のシナリオが用意されることになる。さらにはシナリオの攻略方法も自分で選択することができるのである。寛容な自由度とつながりのスムーズさを持ったストーリー展開は充分に自由度を感じさせる。



↑神像とセットになっている武器を探し出して欲しいという「奇跡の店」の主人の依頼だ

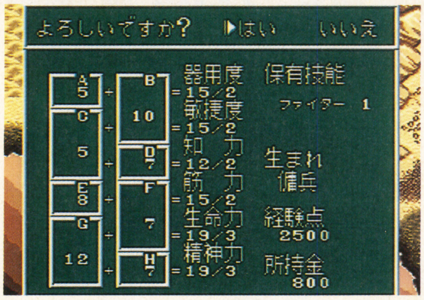


↑大地母神マーファの司祭の依頼だ。この地になにかが起ころうとしているのか……？

パソコン版『ソードワールドPC』との違いは？

『ソードワールドPC』はパソコンゲーム市場において大ヒットとなった。原作ファンの力もさることながら、その自由なプレイ内容が広く受け入れられたのだろう。SFC版はパソコン版を元とし、美しいグラフィック、高い操作性、素晴らしい音楽を得た。だが容量の問題か、膨大とも言えたシナリオ数が減ってしまっているのが残念なところ。しかしSFC版には新たなシナリオも書き下ろされているとのこと。パソコンユーザーは比べてみて欲しい。

種族・職業、自由に設定せよ



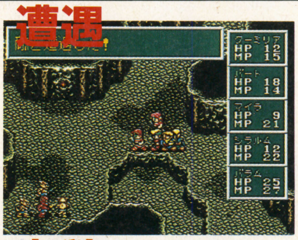
←ＴＲＰＧそのままのキャラクターデータ

『ソードワールドSFC』の大きな特徴として、いかなる主人公であってもプレイが可能というところがあげられる。強力な戦士であればもちろん頼もしいが、まったく戦えないセージやバードでも構わないのだ。後からの成長やパーティ構成でいくらでもフォローできる。だが種族の差というのは後々大きく響いてくる。強い魔術師を作るならエルフが有利であるし、戦士にはドワーフがふさわしい。充分作り直して考えてみたほうがいいだろう。とりあえずはファイター技能とプリースト技能を持つ人間がおすすめかな？

臨場感あるタクティカルコンバット

迫る敵の影

移動から戦闘へと画面は切り替わらない。敵をやりすごすなど、うまく移動することによって敵を避けることも可能だ。この直前にHPの回復や補助魔法など、戦闘準備は済ませておきたい。



←無駄な戦いは避けるのが基本

叩きのめせ、戦士よ！

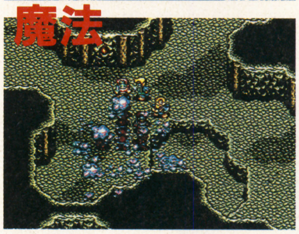
戦いに有利な地形に敵を誘い込み、叩くというのが常套手段。『ソードワールドSFC』は味方のいる場所へ移動することもできるので（場所交代）、狭い場所で順番に敵を攻撃することもできる。工夫して戦おう。



←攻撃力より防御力を重視せよ

ぶちかませ、魔法！

魔法は最初はあまり頼りにならない。ここぞというところにのみ使用することにしよう。初期は集団を眠らせるスリープクラウドなどが有効だ。だが、魔法は効果範囲の敵味方の差別なしに効果を発揮する。気をつけよう。



←魔晶石は充分用意しておこう

多くの仲間が君を待つ

冒険者として、多くの人々の依頼を受けて進むのが『ソードワールドＳＦＣ』の冒険だ。だが最初はほんの駆け出しに過ぎない。まずは仲間を集めないと依頼を受けることもできないのだ。仲間達は「冒険者の店」とも呼ばれる街の酒場にいる。酒を飲んでいるわけではなく、部屋に入っているので注意。話しかけて仲間にしよう。だが、パーティは５名を越えることができない。誰を仲間にするかはじっくり考えよう。プリーストやソーサラーなど、魔法を使うキャラを優先的に編成すると良い。戦士のバート、ドワーフの神官戦士バラムといったところが頼もしい。



↑仲間がいるのは酒場の奥だ

同行者によっては？

冒険の中で、同行者によって様々な変化がある。ストーリーが少し変化することもあれば、違ったコメントを得ることもできるのだ。キャラクターはシナリオの途中で様々に口を出してくる。そのセリフを見るのも楽しみの一つなのだ。

バランスの良いパーティは？

バランス良く職業技能を分けたキャラを編成することが必要だ。理想的な編成の例は、ファイター＋プリーストが3名、ソーサラー、シャーマン＋シーフというものだ。プリーストは装備制限もなく、ＭＰを譲る神聖魔法が使える。



↑女の子だけパーティもＯＫ

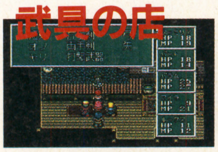
旅立ちの都市・オラン

冒険が始まるのは、アレクラスト大陸最大の都市と呼ばれるオラン。もっともこのゲームでは必要な場所にしか行くことができないけど。ここで仲間を集め、装備を整え、そして依頼を受けて旅立って行くのだ。その後もこの都市は重要地点として冒険の拠点となる。



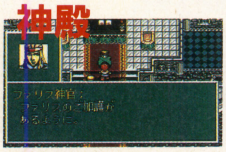
↑都市の中の移動は、このような画面によって選ぶ

武具の店



↑武器は自分が装備できる最も重いものを選ぼう。能力値が上がるまで買い替えは不要

神殿



↑神殿は治療や復活をしてくれる。復活料金は安くないので、冒険は慎重に進めたい

ギルド



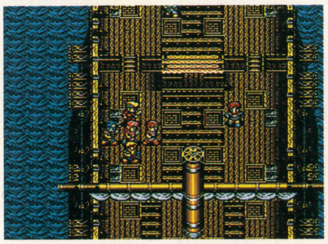
↑盗賊ギルドは盗賊がいないと入れてくれない。だが様々な事件で頼りになるぞ

アレクラスト大陸での冒険

ついに冒険の幕開けだ。オランを中心に、行くことのできる場所が全体マップ上に登場してゆく。その範囲は決して広大ではないが、それぞれに特徴あるイベントが用意されているのだ。いくつかの周辺都市に加え、墜ちた古代都市やドワーフの鉱山など、様々な冒険の舞台が広がってゆく。個々の冒険内容や攻略法については明言を避けよう。それらは決して難解なものでないから。注意として、人の話を良く聞くこと、様々な場所にいってみること、新しく行ける場所が現れてないか、とのチェックを忘れずに。もちろん基本だね。



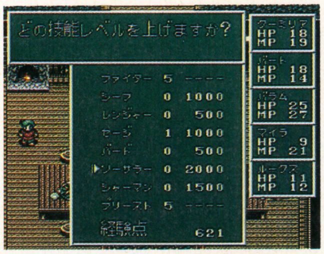
↑移動中には敵は出ない。街道だからね



↑冒険の舞台は様々。船の移動もあるぞ

育て上げる楽しみ……理想の姿へ

『ソードワールドＳＦＣ』は敵を倒した経験値よりもミッションクリアした経験値の方が重要だ。レベルアップは冒険者の店で行う。経験点で職業技能や能力値を購入するのだ。どのように成長させてゆくかは慎重に行いたい。基本的に能力値を伸ばすのは後回しにし、これと選んだ技能を一種類だけきちんと伸ばしていった方が良い。とりあえずレベルが高ければ、受けるダメージも軽減されるのである。ことにソーサラーを目指すキャラは、他の技能を獲得する余裕はない。だが、成長ミスによってクリア不能になるということはまずないので安心していい。



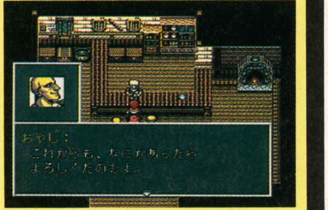
↑パーティをどのような姿へ成長させてゆくか？これこそが最も重要な問題となるのだ

●技・能・一・覧●

ファイター	戦士の技能。攻撃のみならず回避にも必須。
プリースト	僧侶の技能。神聖呪文を習得してゆく。
ソーサラー	魔術師の技能。古代語魔法を習得してゆく。
シャーマン	精霊使いの技能。精霊魔法を習得してゆく。
シーフ	盗賊の技能。鍵を開けたりする。戦闘にも使用。
レンジャー	狩人の技能。飛び道具の使用にも使用可能。
セージ	賢者の技能。とりあえずはなくても良いかな？
バード	吟遊詩人の技能。魔法効果がある呪歌を習得。

◎RPGの新たな可能性へ

いわゆる「ドラクエ・タイプ」のコマンド型RPGは、かつての乱造期を抜けて一つの停滞期にあると言える。超大作の周辺に、野心的な実験作や安定した佳作が現れている。その中にあって、このソードワールドSFCは新たな涼風であると思えるのだ。このゲームはおどろくほどシンプルだ。シナリオ重視で無駄のない背景世界、基本に忠実なタクティカルコンバット、そして迷いの少ない進行。味もそっけもない……かに見える。だが結果としてそれが生みだしたものは中だるみのないプレイ集中性である。次の街を求めて荒野をさまよい歩くというのもRPGの楽しみだが、それを削除してはじめて浮かび上がってくる楽しみというものもある。エンディングまでの時間は長くない。だがそれは実時間よりもさらに短く感じられる。テーブルトークRPG原作ということがアピールされるが、それだけでこのゲームが語られるのは惜しい。ここには何かの新たな真実、荒削りながらも快い美意識が感じられる。おそらく製作されであろう続編にも期待したい。



↑判りにくい用語も少なくない。ゲームシステムのとっつきにくいところは、原作のテーブルトークRPGを読めば解消される。この機会に攻略本だと思って原作ゲームもプレイしてみるというのも手だね（強引な理論）

PLAY THIS GAME

個性的なキャラが光る対戦型アクション

WORLD HEROES ワールドヒーローズ



●SFC●サンソフト
●8月12日発売
●¥9800(税別)

ネオ・ジオからの移植の対戦型格闘ACG。今回は対戦プレイで役立つ連続技から、マニュアルに載っていない特殊技までを紹介！

◎文／依田智雄

まずは､基本的操作をマスターするのだ

『ワールドヒーローズ』は、今ではオーソドックスとなったスタイルの対戦型格闘アクションゲームだ。

まずは操作方法。キャラクターは十字キーの操作に従って前進、後退、ジャンプする。また、対戦相手の反対側を押していると防御の態勢をとる。格闘アクションゲームにつきものの必殺技は、十字キーとボタンの組合わせによって繰り出すことができる。まずは各キャラクターの必殺技を確実に入力できるようにしておこう。さて、この『ワールドヒーローズ』には気絶状態というのがある。俗に言う〝ぴよる〟っていうやつ。これは強による攻撃を連続して3発、もしくは必殺技を連続して3発相手にあてると、キャラクターが一定時間操作不能におちいること。SFC版ではネオ・ジオ版と違い、気絶状態から気絶状態へおとしいれることもできてしまう。そこで今回は各キャラの説明とともに有効な連続攻撃の入力も紹介していこうと思う。



←デスマッチモード。これはマインフィールド。他にも4種の危険なリングが用意されている



←SFC版は同キャラによる対戦プレイも可能。これでキャラに選びの不公平はない

キャンセル技を使いこなせ！

さて、『ワールドヒーローズ』では、最近の格闘アクションゲームと同じく、キャラクターの攻撃を先行入力し、連続攻撃をすることができる。

例えば右に挙げた2枚の連続写真。これは、ジャンヌのしゃがみ強キックから、オーラバードの連続攻撃。この技の場合、しゃがみキックのときに✚キーを↙に入れておき、キックが終わって立ち上がる瞬間に↑＋パンチを入力する。そうするとジャンヌの立ち上がるアニメーションが一部省略されてオーラバードが出る。このようなキャンセルを使った連続攻撃を使いこなせれば、対戦を有利にすすめられるのだ。



←しゃがみ大キックによる足払い。このとき✚キーを↙に入れておき



←立ち上がる前に↑＋パンチ。こうすると、アニメが一部カットされオーラバードが出る

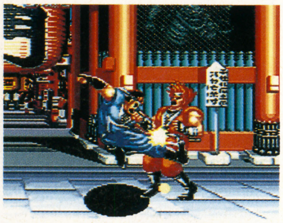
ハンゾウ&フウマ

ハンゾウ＆フウマは一番バランスのとれたキャラと言えるだろう。有効な攻撃方法としては、足払いキャンセル烈光斬（烈風斬）などで相手との間合いをはかり、飛び込んで来たら光龍破（炎龍破）、もしくはアッパーでも代用できる。相手が遠い間合いで飛び込んで来たら忍法光輪渦斬（忍法風輪華斬）でおとすのもいい。もし相手が気絶状態におちいったら右の写真ような連続技を使ってみるのも面白いかも。

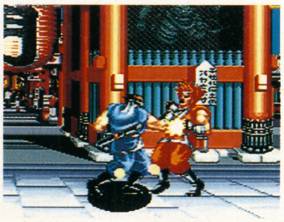


↑忍法風輪華斬。当たりが大きく、うまく使えば飛び込む相手に有効だ

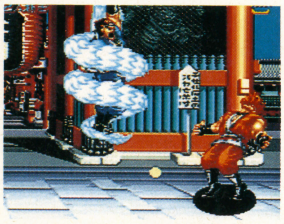
強キックアッパー光龍破



→まず相手をめくるように飛び込み、低い打点でキックを当てる（めくらなくてもいいけど）



→着地する直前、もしくは同時位のタイミングで立ち大パンチでアッパーを当てる



→アッパーのモーションが終わりきる前に光龍破。アッパーの後、烈光斬でも相手は気絶する

美しき？女剣士ジャンヌ様

ジャンヌの有効な戦いかたとしては、オーラバードや強パンチで相手を牽制しておいて、近い間合で飛び込んで来たら立ち強キック、遠ければフラッシュソード。もし相手が至近距離にいる場合はしゃがみパンチの連打で切りつけ、続けてフラッシュソードというのも有効。強力な連続技としては飛び込んで強キック、しゃがみ弱キック、フラッシュソード。連続して入れれば相手を気絶させられる。この技は全てキックボタンでの入力なので使い易い。



←まず、オーラバードで相手を牽制する。もっともため時間が少々いるので連発は難しい



←そして、飛び込んできたら立ち大キック。遠い間合いならば、フラッシュソードでおとせ



←まず強キックで飛び込み、すかさず小足払い。この時✚キーを↓に入れておく



←そして、足払いが出ると同時くらいのタイミングで↑＋キックでフラッシュソード

強力な連続攻撃！ドラゴン

ドラゴンは必殺技も入力しやすいが、それ以上に有効なのが、通常の強攻撃。至近距離での立ち強パンチ（裏拳）、立ち強キック（ネリチャギ）は連続して2発当たるのだ。これらにもう1発強攻撃、または必殺技を加えれば、簡単に相手は気絶する。例えば、強キックで飛び込み（めくりでも可）、すかさずネリチャギとか。さらに百烈拳を当てれば、相手は連続して気絶する。



➡大キックで飛び込む。できるだけ低い打点で相手に当てよう



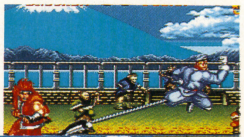
⬅すかさず立ち大キック。ネリチャギが2発入れば相手は気絶



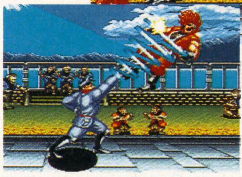
⬅ためのいらないドラゴンキックは、瞬間的に出せる上に、無敵時間もあるので使える

戦う機械軍人ブロッケン

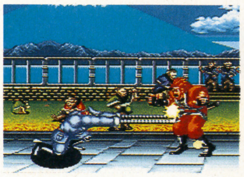
ブロッケンの大きな特長は、攻撃のリーチが長いこと。しゃがみ強パンチやしゃがみ強キック、ジャンプ強キックなどで、相手を牽制しながら戦おう。ただし、動きのスピードは全キャラ中一番遅いので、強攻撃や必殺技の後にできる大きなスキに注意。しゃがみ強キックからグレードランチャーへの連続技で相手を近づけないようにし、飛び込む相手にはハリケーンアームだ。



➡ジャンプ大キック。リーチが長いが、相手の攻撃も当たる



⬅ハリケーンアーム。コマンドは少し複雑だが、使い慣れろ



⬅ラウンドが始まると同時にしゃがみ大パンチ。リーチが長いので、相手も見切りにくい

怪僧ラスプーチン

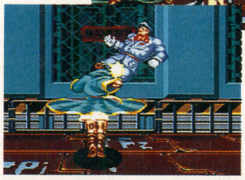
ファイヤーボールは、地上だけでなく空中でコマンドを入力すれば空中からでも相手に向かって放つことも可能。また、強キックや強パンチは手、足が一瞬巨大化するので、近づこうとする相手には有効だ。飛び込む相手にはアクセルスピン。このとき、うまくスカートの裾の当てるようにするのがポイント。近寄られたら、オーラ握り（投げ）。この技は✚キーとボタン連打で与えるダメージは大きくなるぞ。



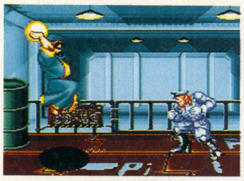
⬅笑い声とともに相手をつかむ。✚キーとボタンを連打せよ！



➡相手と遠い間合いで大パンチ。巨大な手で相手を寄せ付けない



⬅飛び込む相手にはアクセルスピン。うまくスカートの裾を当てるように



⬅空中ファイヤーボール。ジャンプしてから相手を狙って攻撃できるので非常に使える

豪傑J・カーン

有効的な戦い方としてはしゃがみ攻撃で相手を誘い、✚キーを下にためておいて、近寄ったらモンゴリアンダイナマイト。蒙虎覇極道はスキが大きいので、多用は禁物なのだ。



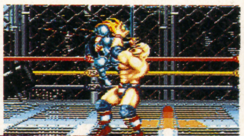
➡モンゴリアンダイナマイトの無敵状態を使って避け



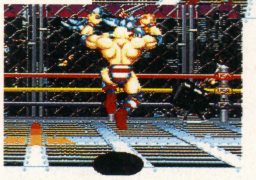
⬅弱の蒙虎覇極道はスピードが遅いので、避けられてしまうこともあるのだ

マッスルパワー

マッスルボンバーはスピードがあるが、しゃがみの攻撃には弱い。リーチを生かしたジャンプ中のドロップキック等は有効。トルネードブリーカーは、少々間合いが広くても、吸い込むぞ。



➡つかみ技が豊富なのがマッスルパワーの魅力なのだ



⬅破壊力の高いトルネードブリーカー。相手を吸い込め

マニュアルに載っていない特種技を使いこなせ!!

ダブル烈光（風）斬



⬅通常1枚しか飛ばない手裏剣を2つ同時に飛ばす

使用者：ハンゾウ&フウマ

コマンド：⬇➡⬇➡+パンチ

下突き



⬅相手の上から、剣で突き刺す。連続で最高5発入る

使用者：ジャンヌ

コマンド：ジャンプ中⬇+パンチ

ビンタ

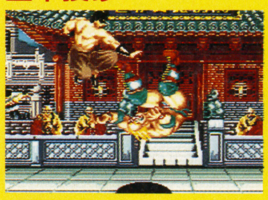


⬅接触技。✚キーとボタン連続で与えるダメージ増大

使用者：ジャンヌ

コマンド：➡（⬅）+キック

空中投げ

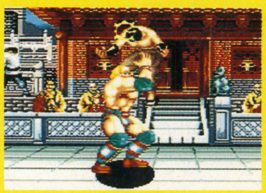


⬅8キャラ中唯一の空中投げ。飛び込む相手に有効

使用者：ドラゴン

コマンド：空中で⬆以外+パンチ

ネックハンギング



⬅接触技。✚キーとボタン連打で与えるダメージ増大

使用者：マッスルパワー

コマンド：遠距離で➡（⬅）+大パンチ

モンゴリアンスライディング

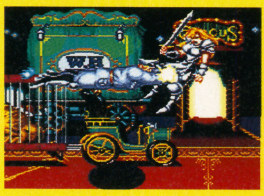


⬅相手の足元を狙って滑り込む。相手の不意を狙え

使用者：Jカーン

コマンド：↘+キック

飛行アタック



⬅かなり使える。ちなみに飛行中に投げボタンで降下

使用者：ブロッケン

コマンド：ジャンプ中に⬇⬆+パンチ

オーラ握り



⬅接触技。✚キーとボタン連打で与えるダメージ増大

使用者：ラスプーチン

コマンド➡（⬅）+大パンチ

PLAY THIS GAME

あなたの家のイルカは、お元気ですか。

エコー・ザ・ドルフィン

ECCO THE DOLPHIN



美しい海洋世界。そこを舞台にイルカのエコーの冒険が、はじまる。好評の『エコー・ザ・ドルフィン』の、すぐに役立つテクニックを紹介！

◉MD◉セガ
◉発売中
◉¥6800（税抜き）

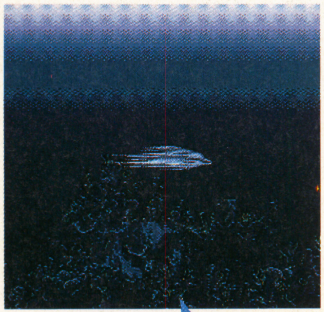
◉文／佐久間亮介

エコーのアクションを修得しよう

『エコー・ザ・ドルフィン』を楽しく遊ぶためには、独特のアクションをしっかりと覚えておく必要がある。操作感覚が、他のゲームに比べて特異なため、ある程度の慣れがなくては、いけないのだ。ゲーム・スタート直後の海で、これらの基本アクションを、しっかりと体に覚えさせてしまおう。

マップ MAP

コントローラのAボタンを押すと、主人公のエコーは、音波を発する。この音波は、仲間との会話や身の回りの状況を知る上で、なくてはならないもの。発射された音波がエコーの元に、跳ね返ってくるまでAボタンを押していれば、主人公を中心としたマップが表示される。これで状況を確認しよう。



ジャンプ JUMP

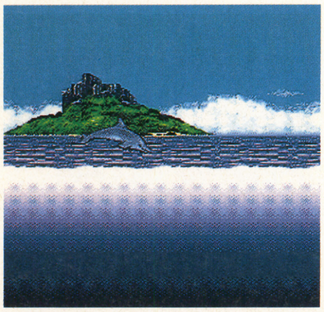
ある程度の速度があるときに海面へと泳ぐと、水上でジャンプすることができる。ジャンプは、ゲームを進行させる上で、非常に重要な役割を担っているので、ぜひとも覚えておきたい。水中での移動速度を早くしたい場合は、Cボタンを連打すれば、いい。ジャンプ中にCボタンを押せば、スピンする。

基本動作を覚えたならば、次はそれらのアクションを複合したものを修得していく。これらは、ゲームが進展していくに従って、徐々に必要とされてくるので、無理して覚える必要はない。すぐにでも楽しみたいのならば、基本をマスターしたならば、すぐに冒険の海へと足を伸ばしても、かまわない。



ダッシュアタック DASH ATACK

Bボタンによって行える基本動作。通常の泳法とは違い、瞬間的に速度を高めて、前方にある障害物を破壊できる。ただし、なんでも破壊できるわけではないので注意。サンゴやクラゲといった柔らかいものは確実だが。また、水中を泳いでいる小魚も、このダッシュアタックで食べてしまえるのだ。



ジャンプを使って島を飛び越えてしまえ！

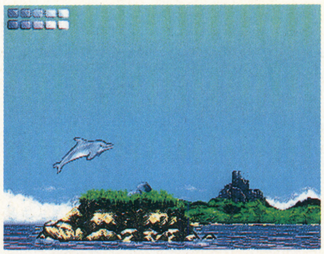
ゲームを進行させていくと、どうしても抜け道の見つからない壁にぶち当たることが、ある。こんなときは、海面まで浮上してみよう。地形の向こう側に海面が見える場合は、なんらかの方法で、壁を通過する手段があるということなのだ。その手段のうちのひとつが、ジャンプなのである。

基本動作のひとつであるジャンプは、プレイヤーの移動速度によって、高さと飛距離が変化する。少々の島ならば、勢いをつけて海面を目指せば、飛び越えてしまえるのだ。これが、『エコー・ザ・ドルフィン』の基礎トラップ。壁に突き当たったら、まず最初にジャンプで飛び越せるかを、確かめよう。

ジャンプは、海面に出た瞬間の体の向きによって、方向が決定される。つまり、真上を向いて海面から浮上したらば、ジャンプ中に方向変更は不可能。



↑こんなふうに島が行く手をさえぎっている場合は、多々ある。このようなときには……



↑エコーの速度をあげて、ジャンプで飛び越えてしまおう。ジャンプは、とても重要なのだ

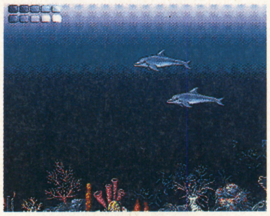
会話には重要なヒントが隠されているのだ

ゲーム中には、至る所で仲間のイルカや友好的な魚類と出会うことだろう。彼らとの会話は、ゲームを進行させるには、なくてはならない貴重な情報源。会話によって、そのステージをクリアするための鍵が、わかるときもある。

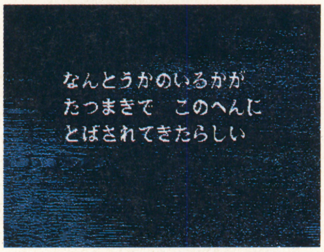
彼らと会話をするのは、至って簡単。彼らに対して、主人公であるエコーの音波を当ててやればいいのである。

これだけで、難解な謎の解法へ近づけるのだ。仲間を見かけたら、忘れずに音波を当てていくようにしよう。

特にゲーム序盤では、基礎知識とされる、いくつかの情報を教えてくれる。例えば、二枚貝に音波を当てれば、体力の回復する青い泡が出現する――等など。知って得する情報が満載なのだ。



←イルカやクジラといった友好的な生物に音波を当ててみよう



↑うまく音波が当たれば、会話モードとなる。ラウンドをクリアするためのヒントから、エコーの冒険の目標まで、幅広く教えてくれるんだ

次なる海への通路を探し求めていくのだ

『エコー・ザ・ドルフィン』においては、次なる海へ向かうための出口を探し出し、そこを通過することで、ステージ・クリアとなる。ただ、漠然と海を泳いでいたのでは、いつまでたっても先へ足を進めることは、できないのである。が、出口を探し出すのも、ひと苦労なのだ。なにしろ、出口のある場所へ到達するには、様々なトラップが行く手を阻んでいるのである。それらをいかにして、突破していくか。ここに本作の面白さの一端がある。

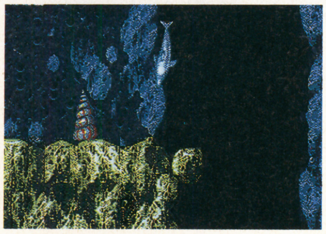
数々のトラップは、どれもがエコーの美しいアクションを駆使しなくてはならないものばかり。ときには表現の限界を超えた美しさを見せてくれるものも、存在する。だからこそ、頭を悩ましてプレイする甲斐があるのだ。


↑北への通路を見つけて通過すればクリアだ

ときには道具を使うことも必要となるのだ

トラップのすべてが、主人公のアクションだけで突破できるわけではない。ときには、水中にある、いろいろな物を使わなくてはならないことも、ある。

簡単な例では、巻き貝を使ったもの。通路を妨げている岩は、巻き貝を運び、ぶつけてやれば、破壊できるのだ。この他にも、何かしらの物を運ぶテクニックは、随所で要求されてくる。

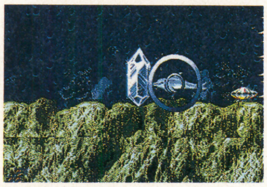

↑北への通路へ到るためには、数々のパズル的に組み合わされた謎を解かねばならないことも

青い光を探し水中にたたずむ水晶を動かせ

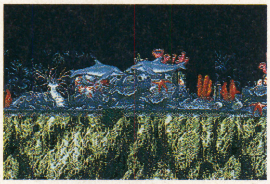
水中には、いくつかのクリスタルが存在している。これらは、プレイヤーの行く手を阻む障害物として、点在しているのがほとんどだ。

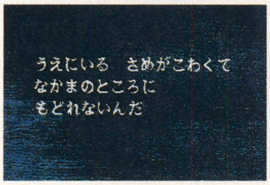
これらを動かすためには、青い光なるものを探す必要がある。青い光とは、特定のクリスタルより発生されるもの。外見に差はないものの、水晶には2種が存在し、そのうちの一方が、青い光を発するのである。この光を浴びれば、通路をふさいでいる水晶を動かすことが可能。光を探すのが第1目的なのだ。


←これがクリスタル。ゲートとキーの2種があるが、外見だけでは判断できない


←キークリスタルの場合は、体当たりすることで、青い光を手に入れられるのだ

助け出せ！　水中迷宮に囚われた仲間たち


←竜巻によって、あらゆる場所に仲間のイルカがとばされてしまったのである



←海底で身動きのできなくなってしまった仲間を助け出すのも、立派な目的だ

囚われたイルカの仲間たちを救出しなくてはならない面も、存在する。水の中は、複雑に入り組んだ地形のため、迷宮のようになっている。この迷宮には、前述したものをはじめとする、数々のトラップが仕組まれている。これらをくぐり抜けて、奥深くに囚われているイルカたちを助け出すのである。

助け出されているイルカたちを助ければ、ちょっとした、いいことがあることも。もちろん、会話をしっかりとして、必要な情報を入手しておこう。

テクニックとは基本動作の上に成り立つ

基本アクションをマスターしたからといって、あとは謎を解くだけで『エコー・ザ・ドルフィン』のエンディングが見れると思ったら、大まちがい。基本アクションは、あくまでプレイするための、必須事項にすぎないのだ。

基本アクションを応用、複合したテクニックを極めてこそ、真のイルカ使いとなれるのである。事実、ゲーム中盤から後半にかけては、基礎を踏襲していなくてはできないような、テクニックが必要とされてくる。そこで、中盤で役に立つ、応用テクニックのいくつかを、以下に紹介していくとしよう。

もちろん、これ以外のテクニックも存在する。見つけだしてみよう。

ダッシュアタックをうまく活用しよう

クラゲなどをやっつけるために、頻繁に使用されるダッシュアタック。が、敵が密集している場所では、ダッシュアタック後、イルカがその場に停止してしまうために、他の敵に触れてしまい、ダメージを受けることが多々ある。

ダッシュアタックがヒットしたらば、すぐに現在の進行方向の逆に✚ボタンを入れ、Cボタンを押す。これだけで、イルカはアタック後、素早く反対方向へと離脱するのだ。Cボタンは、敵にイルカが触れる瞬間に押すように。

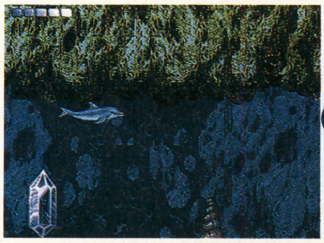

←クラゲ等の敵は、Bボタンでダッシュアタック。が、そのままでは、攻撃終了後、他のキャラから攻撃される

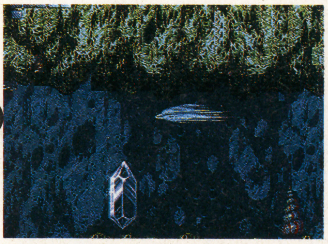

←そこで、ダッシュアタックが当たる瞬間に、反対方向の✚ボタンとCボタンを押す。うまく逃げられるぞ

Bボタンを活用すれば、こんなことも！

高速で泳いでいると、どうしても慣性がついてしまい、なかなか思ったところに停止できない。そこで、停止するときには、進行方向の反対方向の✚ボタンとBボタンを押してみよう。急停止ができるのだ。ダッシュアタックは、攻撃だけではなく、こんなことにまで活用できてしまうのである。

このテクニックを知っていれば、プレイ時間も大幅に短縮できるはずだ。


↑移動スピードが速いと、思った場所で止まれずに、敵に体当たりしてしまうこともある。


↑そこで、移動方向の反対に✚ボタンを入れて、Bボタン。ピタっと、急停止ができるのである

クリスタルを使って有利な継続プレイを！



↑コンティニューには、二つの種類がある。ひとつは、ゲームが終了したラウンドの最初から継続のできるもの。そして二つめが、最後にくぐったゲートクリスタルの場所からである。後者のコンティニューを行うためには、当然、ゲートクリスタルを必ず、ひとつはくぐっておかなくてはならない。水晶のない面では不可能

『エコー・ザ・ドルフィン』には、2種類のコンティニューが存在する。まずひとつは、プレイ中であったステージの最初からの継続。ゲームオーバーとなったらば、必ず実行できる。

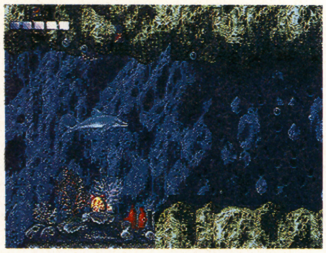
もうひとつは、ステージ途中からの継続。ステージ中には、本ページでも書いているように、通路を閉鎖するクリスタルが存在する。このクリスタルをどかすと、その地点から再スタートが可能となるのだ。とっても便利。

障害物の配置を初期化するためには——？

前述したとおり、ステージをクリアするためには、ときとして海底に沈んでいる様々な物体を運ぶ必要がある。

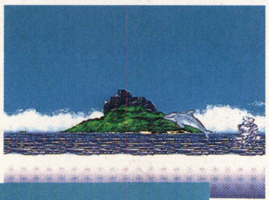
巻き貝や岩といったものを運ぶのは、慣れないうちは、なかなか難しい。水中とはいえ、当然、重力という力が作用する。そのため、エコーが物体を押すのをやめると、徐々に下へと落ちていくのだ。必要となる物体を、海底の奥深くへと沈めてしまうこともある。

こんなときは、物体の配置されていた場所より、遠くへ離れてみよう。一定の距離を離れると、配置はリセットされるのだ。一定距離だけ離れられる通路を探す必要のあるステージも。

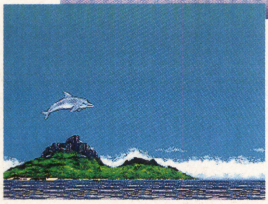


↑ステージ１では、この通路を使えばいいのだ

ジャンプはわずかな角度調整ができるのだ



←普通にジャンプした場合は、こんな感じだよね

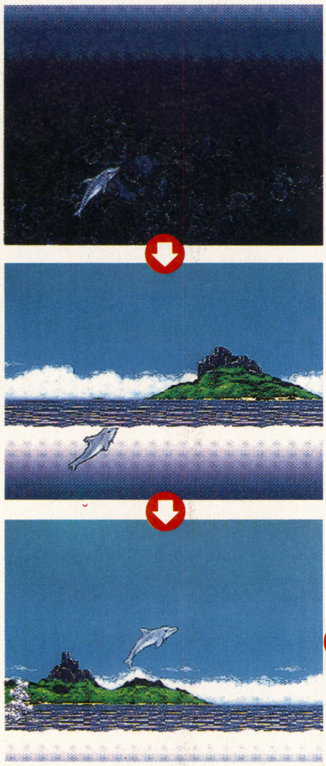


←✚ボタンを入れることで、角度が変えられるぞ

先に書いたとおり、ジャンプは水面から飛び出した瞬間の、エコーの向きによって方向が決定される。が、エコーが斜めを向いて水面より飛び出す瞬間に、✚ボタンを↑に入力していると、斜めジャンプの角度を変えられるのである。真上ジャンプでは、この角度の調整はできないのだ。

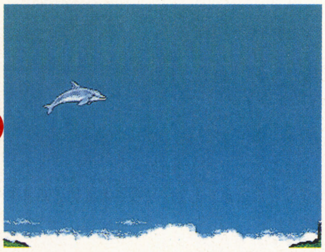
この方法と、水中での速度を組み合わせれば、様々なジャンプが可能となってくる。また、ジャンプ中に✚ボタンを入れても、飛距離を調整できる。

究極のジャンプをマスターしてしまおう



最後に、後半のステージを乗り切るために必要となってくるハイジャンプの方法を、記しておこう。

まずは、水中でＣボタンを連打し、ある程度の速度をつける。充分なスピードが得られたならば、Ｃボタンを押しっぱなしにして、速度を維持しよう。そして水面を目指して、斜めに泳いでいくのだ。水面から飛び出す瞬間に、Ｂボタンを押せば、普通のジャンプでは届かないような高さまで、飛び上がれるのだ。ポイントはＢボタンを押すタイミング。タイミングさえしっかりと合えば、気持ちよくジャンプできるのだ。スタート直後、竜巻が起こったあとの海で練習するのが、ベスト！

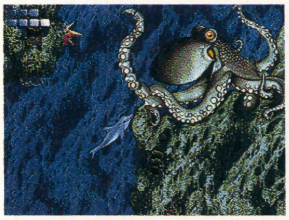


エコーの冒険の舞台となる海は広大である

ROUND1 テクニックの練習に最適な面だ

もっとも基礎となる操作方法から、複雑なテクニックに到るまで、あらゆる技の練習に最適なのが、ラウンド１。スタート直後に、水面から真上にジャンプして、竜巻を起こしたらば、さっそくテクニックの練習に入ろう。特にジャンプは、数あるテクニックの中で、もっとも重要な位置を占める。念入りに練習しておいて、損はないはずだ。

また、巻き貝を運んで岩を破壊するといった物体移動のトラップも出現。まさに基礎を学ぶためのラウンドなのである。エコーは長時間水中には潜れないのも注意。ときどき息継ぎしよう。



←タコが行く手を阻む。触手のわきをゆっくりと通過せよ



←通路をふさぐ岩は、巻き貝を使って、破壊してしまえばよい

ROUND4 水流に逆らって進む方法は——？

このラウンドでは、いかにして急流の渦巻く海中を、深く潜っていくかが、ポイントとなる。代表的なパズル面といえる。やりがいのある面なのである。

急流を逆らって進むには、海底に落ちている岩を楯代わりにしなくては、ならない。つまり岩を運びつつ、海底を目指すのだ。エコーを通路のどちら側によせて移動するかで、命運が決定されることもあるので、事前に下準備が必要となってくるかも。

冒険の序盤の目的でもある、クジラのビッグブルーについての情報も、このステージで入手できる。もっとも彼に会うのは、ここではないけれど、ね。

前半のポイントとなるパズル面だが、後半ではまだまだ手強いところも……。



←エイも、もちろん敵キャラ。クラゲ等に比べると、移動量が大きいので、当たってしまわないようにね



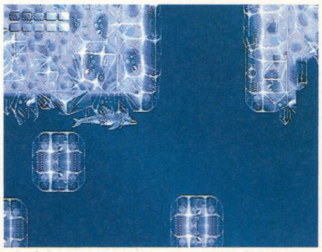
←急流は、このように岩を楯にして、通過する。ただし、岩がなくなると、流れで押し戻されてしまうのだ

ROUND7 固体となった水が難関となる

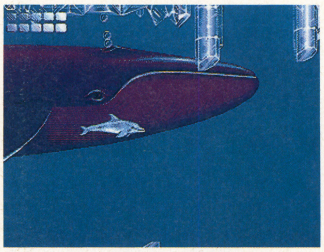
ラウンドの副題は、〝ＨＡＲＤ　ＷＡＴＥＲ〞となっている。その名のとおり、個体となった水——氷が、エコーの前に立ちふさがるのである。

非常に短い面なのだが、上下左右に動く氷に悩まされるはずだ。なにしろ、氷に挟まれてしまうと、いくら体力があっても、そこでゲームオーバー。もう一度、やり直さなければならない。しかも普通に進んでいればゲートクリスタルには出会わないので、ラウンドの頭へ逆戻り。難易度もかなり高い。

このラウンドをクリアすれば、いよいよビッグブルーの待つ海へと、突入する。けれども、彼に会ったあとも、エコーの冒険は、果てしなく続くのだ。



↑動く氷に挟まれると、ゲームオーバーなのだ



↑ビッグブルーとはラウンド８で出会うことに

ジパング通信
天外魔境ファンクラブ

まがたま。ま・待った。た・タイガーボア。あ・油揚げ。け・幻氷。ウ・ウニョー。よ・妖精の金貨。か・ガープ。ふ・二人舞。みんなもう見た?

『カブキ伝』発売から、はや2カ月。なが～い夏休みの間にクリアしてしまった人も多いことであろう。でもこの原稿を書いているのは、まだ7月の末。この時点で届いたハガキは、発売直後に素早く反応したヒトたちのものなのだ。ではいってみよう。

●ヤッホー、『カブキ伝』買ったよ。しかも1日早い7月9日に手に入れた。すげーうれしい! で、今から始めるんだけど、今からこの調子だと、あとあと何度びっくりさせられるのか。きっと楽しいんだろうな。こんな時が一番しあわせだなぁ～。(千葉県・前田大将)

『カブキ伝』を手に入れた夜に、まだプレイせずにいろいろと想像を巡らしていたよう。いや～、楽しそうだこと。プレイ後の感想も待ってるよ。

●『カブキ伝』を7月22日にクリア! 約26時間。しかし、ガープ! てめースタ○○ロー○のところで○○すんなよ、すげービビったじゃんか。(中略) イベントの中で一番心に残ったのは、ブラッド城での世阿弥に関するイベント。素顔が…うぅ、これ以上は言えない。(東京都・蒼狼)

エンディング前後のことは規制範囲に入っているので、伏せ字が多くなってしまうのであります。

●7月14日15時、クリアしました。で、一番好きなBGMなんですが、「あれ」が強烈で全部忘れました。思い出せません。つーワケで、もう一度最初からやり直します。(茨城県・カレアン)

そうでっかー、そんなに「あれ」は強烈でしたかー。「あれ」は多分アレのことだとは思うけど。まだプレイしていない人はシアワセね。お楽しみに。

●「どうしちゃったんだよ絹ちゃん!」これって卍丸♡絹派のみんなをいっぺんに敵に回したようなやなかったのー!? 卍丸をあきらめてカブキに乗り換えたまつりちゃんの立場は? 花火さん&みこしちゃんはタナボタかも(笑)。(岩手県・鈴見あかり)

"卍丸♡絹派"という派閥があったとは知らなかった。しかし、あかりの場合、のっけからこのテの問題に頭を悩ませていたらしく、エンディングまで大変そう(笑)。でも類似のお便りも多く、絹の電子メールでの発言や京スポの"例の"記事には、カクランされたファンも多いようね。

とまぁ早々にクリアした人たちのお便りでした。紹介できなかったハガキのなかには、レポートや試験をぶっちぎって『カブキ伝』をやっていた人も何人かいて、チト2学期が心配です。来月は夏休み中にクリアした人のハガキが続々とくるはずなので、楽しみにしておるよ。もちろん、途中経過のお便りも大歓迎さ。

●きょうそーりつ高すぎませんかぁ～。小学生コーナーがほしいっつ。ぜひぜひほしいっつ。この作品もまたボツかしら…(山梨県・観月彩都)

競争率は最近そんなに高くはないはずですが、こんなお便りが舞い込みました。しかしこの彩都は"この作品"などと書いているが、ハガキの裏には何も書いていないぞ!! 次はきちんと何か書いてきてくらさい。小学生コーナー(笑)…おもしろいな。作ってみようかな。



←埼玉県・畠山隆二



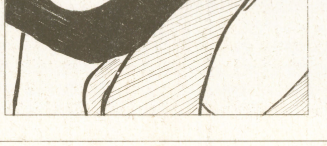
←大阪府・まきまき



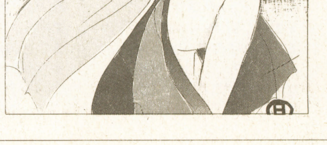
←群馬県・○沢みちこ

今月のお触れ書き

カブキ伝をやりまくっているみなさん、じゃんじゃんハガキを送って下さい。新たな企画・コーナーのアイデアも募集するぞ! カモン



←山梨県・藤木茉莉



←千葉県・日本脳炎

JOY&MIKE カブキ伝地獄耳

ジョイ君、ぼくらがこのページに出てくるのも久しぶりだね。『カブキ伝』が発売されちゃったら、もう地獄耳の必要もないから、お呼びがかからないかと思っていたよ。

うん、ぼくらがケムリとなって消滅しちゃうのももうすぐかもね。寂しいよ。でも地獄耳のニーズは、『カブキ伝』発売後でもまだあったのさ。

『カブキ伝』にはいろいろとお遊びイベントが豊富だから、そのネタをおしえてくれるのかい?

うん。細かいところでは、レイナ姫に対する"はい、いいえ"の答えでリアクションが変化するとか、ゴート屋敷の地下にはジェットモグラで行ける隠し部屋があるとか、まぁ色々とあるんだけど、一つビッグなネタがあるんだ。

分かった。コントローラーに特種なコマンドを入力すると、阿国が服を脱ぐシーンが出てくるとかだろ?

……。『プリンセスメーカー』じゃないんだから。最後のステージである「奈○の底」のどこかに"落とし穴"があって、そこに入ると、なんと登場する全てのビジュアルシーンやBGMを見られるモードが隠されているらしいんだ。

そのモードでさらに特種コマンドを入力すると阿国の秘密のポーズが…。

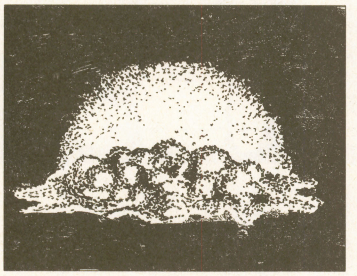
ジョイー……。ないって。

Wizardry®

ウィザードリィ友の会 Special

Gilgamesh's Tavern Club

ゲームボーイ版 ウィザードリィ外伝III特集



待ちに待ったオリジナル・ウィザードリィの新作、『外伝III』の全貌が見えてきた。それにしてもコイツは凄い。広大な地上マップを起点に、マップ総数はなんと40面以上。イベントも豊富、システムには最新要素が取り込まれている。こいつは…。

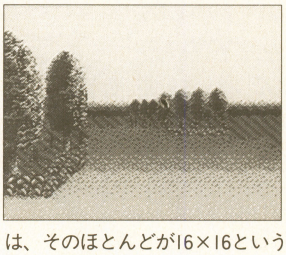
■アスキー■9月25日発売■¥5150(税込み)

MAP ▶斬新で壮大なマップ構成

冒険の舞台は、誰もが知っている「あの場所」。フィールドに点在するダンジョンを探索するのだ！

冒険の舞台は広大だ。地上3Dマップの形を取ったフィールドを中心に、冒険者たちは、いくつもの建物やダンジョンを探索していく。(16×16)×9という広いフィールドに、商店や寺院、地下迷宮への入り口などが点在し、それぞれの建物、ダンジョンに対応したイベントが用意されている。

もちろん、フィールドがいくら広いといっても、始めは歩ける範囲が限定されている。しかしストーリーを進めていくうち、新たな道が開かれ、新たなダンジョンの入口がぽっかりと口を開ける。山脈のダンジョン、廃墟のダンジョン、地下迷宮など、そのバリエーションも感動もの。各ダンジョンは独立して上下に広がっており、各階層は、そのほとんどが16×16という基本スケールを保っているのだ。



←本当に広いフィールド。全部歩ける日はいつになるのか

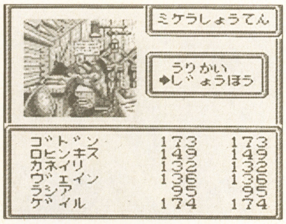
実際これは、ものすごいボリューム。各イベントがショートシナリオだといっても過言ではない。

どうかな？　期待が膨らむと同時に、なんだか気が遠くなって来たろ？　なにしろこのゲーム、音と絵にメモリを喰わないゲームボーイなのに、4Mもの容量を持っているのだ！

SYSTEM ▶物語性重視!!

人との会話がストーリー進展のカギ。ダンジョンを攻略し、ストーリーを進めろ！

第一の新要素は、「じょうほう」コマンド。酒場などで会話をすると、仕事の依頼や、ヒントが聞ける。仕事はストーリーの展開に沿って依頼されるから、仕事を次々にこなすことでストーリーが進展するのだ。そしてイベントクリア条件のほとんどは、ダンジョン攻略と一致する。さて、その条件とは。一定の条件で発生する戦闘や、ストーリーに関わるキャラクターの探索、イベントモンスターとの戦闘などなど。つまりダンジョン制覇＝ストーリー進展という、物語性の強いシステムになっているのだ。



←普通の商店に、『じょうほう』コマンドが追加された



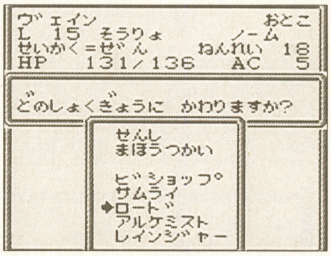
↑会話によってイベントが発生。重要なコマンドなのだ

AND ▶SFC版"VI"への布石か？

新システムの一部をパソコン版"BCF"から採用。外伝での先行採用の後に、SFC版新作での採用か。

『ウィザードリィ』オリジナルのシステムに手を加えた『V』が、SFCに移植されたのはご存知の通り。しかしその際、先駆けて発売されたFC版の『III』、GB版の『外伝I』などで、そのシステムの一部を先行導入したことがあった。新しいものをどんどん取り入れようという積極的な姿勢ももちろんあっただろうが、結果的に、SFC版『V』の伏線となっていた。

そうなると同じアスキーさんのこと、この『外伝III』が、新ウィザードリィシリーズの1作目、『ベイン・オブ・ザ・コズミックフォージ』SFC版の伏線なのではないか……と期待しちゃうのはファンとして当然のところ。まだ発表されてはいないけれど、これはほぼ間違いのない線じゃないかな。



↑『外伝III』のキャラクターシステムは、従来のシリーズからガラリと変わっている。そう、これこそが、新ウィズのフィーチャーなのだ

NEW MONSTERS!!

『外伝III』描き下ろし、モンスター・グラフィックの数々を、とくとご覧あれ。序盤に出現するものが中心だけど、どうだろう。……なかなかの迫力でしょ？

アタックドッグ



↑凶暴な野犬。1匹で出現することは少なく、あまり逃げることはない。あまり稼ぎにならないザコキャラである

バンパイアバット



↑序盤、フィールドで見かけることの多いバンパイアバット。少数で出現するので、若いパーティーの格好の獲物ね

プリースト



↑僧侶系のキャラクター。強力な魔法は使わないが、序盤は苦戦する。モンティノの呪文がなければ逃げるが勝ち

ピクシー



↑見かけによらずイヤなやつ。催眠がかかりにくく魔法を使い、打撃もそこそこの威力がある。大群だと結構怖い相手

ネクロマンサー



↑なんだかハデなポーズで登場する小太りなやつ。打撃がメインだが攻撃魔法も使う。大群で行動しないのが救いか

ソードマン

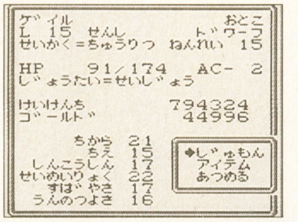


↑剣士。ビジュアルがスマートでキレイね。中盤に登場するけど、ソードマンだけのパーティーなら怖くない

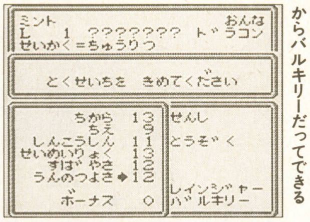
RACE & CLASS

▶種族、職業、そして性別…

新たな種族に新たな職業。迷宮世界のシステムが、さらに奥深くなったのだ



→相変わらずドワーフのファイターは強力。これは定番ね



←ボーナス20が出れば、最初からバルキリーだってできる

RACE	性	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	かいせつ
人間 Humans	男	10	8	8	9	8	8	可もなく不可もない平均的な能力を持つ種族。何にでもなれる。
	女	9	8	8	10	8	8	
エルフ Elves	男	8	10	10	7	9	8	賢く信仰深い種族。体力のなさと弱さが弱点。魔術師向き。
	女	7	10	10	8	9	8	
ドワーフ Dwarves	男	12	6	10	12	7	7	強靭な肉体を持つ戦闘向きの種族。信仰心も高めである。
	女	11	6	10	13	7	7	
ノーム Gnomes	男	11	7	13	10	6	7	非常に高い信仰心をもち、体力も高め。僧侶にするには最高。
	女	10	7	13	11	6	7	
ホビット Hobbits	男	9	7	6	9	9	11	小柄ですばしっこく、運の強いキャラクター。盗賊向きだ。
	女	8	7	6	10	9	11	
フェアリー Faeries	男	6	11	6	6	14	11	体が小さくひ弱だが、攻撃があたりにくい上、防御力が高い。
	女	5	11	6	7	14	11	
ドラコン Dracons	男	11	7	6	12	8	9	ドラゴンと人間のハーフ。戦闘時にブレス攻撃ができる種族。
	女	10	7	6	13	8	8	
ラウルフ Rawulfs	男	9	6	12	10	8	9	半人半獣の種族。信仰心が高く、最初から僧侶の特性値を備える。
	女	8	6	12	11	8	9	
ムーク Mooks	男	11	10	6	10	7	8	全身毛むくじゃらの謎の種族。礼節を重んじる侍に向いている。
	女	10	10	6	11	7	8	
リズマン Lizmans	男	13	6	6	14	9	7	ハ虫類特有の素早さと力強さを持った種族。戦士の素質が高い。
	女	12	6	6	15	9	7	

『外伝III』のシステムで、『BCF』の影響を一番強く受けているのがキャラクターシステム。用意されているたくさんの種族と職業は、『BCF』から引き継いだものばかりなのだ。初めてキャラクターメイクをすると、一体どの種族を選択すればいいのか迷うんだけど、ちゃんとそれぞれに向いた職業がある。だから逆に、なりたい職業に合わせて種族を選んでいけば、やたらに迷うことはないのだ。

また職業にもいろいろあって、それぞれの能力におけるプロフェッショナル以外にも、他の職業と兼用できる特殊な職種も存在する。バルキリーなんか、攻撃ができて僧侶の呪文が使えたりもするから超便利。便利な職業は、条件もそれなりに厳しくなるけど、その苦難を乗り越えて育ててこそ、真の意味で「便利」になるわけだ。

だがしかし！ 種族と職業の多さにたやすく喜んではいけない。性別、年齢、職業、そして種族を総合して生まれるキャラクターのビジュアルイメージを気にしてしまうと……そう、ちょっと勘弁してほしいという組み合わせにもしばしば出会うのだ。キャラを愛する人ほどに、思うような能力を持てないジレンマに苦しむはず。いやはや、本当にもう。……覚悟しとけよ！

CLASS	最低特性値						かいせつ
	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	
戦士	12	—	—	—	—	—	打撃命の前衛キャラ。ひとりは欲しい。
魔法使い	—	12	—	—	—	—	体力は低いが攻撃呪文が強力な職業。
僧侶	—	—	12	—	—	8	回復呪文を操りパーティーを助ける。
盗賊	—	—	—	—	12	12	おなじみのシーフ。鍵、罠破りが得意。
ビショップ	—	15	15	—	—	8	僧侶と魔法使いの呪文を操る凄い職業。
アルケミスト	—	13	—	—	—	13	特殊な雲系の呪文を操る魔術師の一種。
バード	—	10	—	—	8	12	呪文の効果を楽器で発揮する吟遊詩人。
レインジャー	10	8	8	11	8	9	盗賊に似た役割を果たす。装備が豊富。
侍	12	11	—	9	14	10	攻撃呪文が使える戦士的キャラクター。
ロード	10	—	11	11	11	9	回復呪文が使える戦士的キャラクター。
バルキリー	15	12	15	15	14	15	女性版ロード。最初から作れて魅力。
忍者	15	16	16	16	16	17	強力な盗賊。雲系の呪文も覚える。

いつもの友の会外伝IIIバージョンどえっせ

㊟ウオッウオッウオッ。ここは「いつもの友の会」のコーナーであるわけですよ。もちろん、『外伝III』をテーマにした意見がここのところ多くなってきているのでちょいとばかしそんなあたりをコレクションしてみようってことになったわけよ。それではGO！ GO！ GO！

●『ウィザードリィ・外伝III』にて新しく加わる要素のうちで最も注目したいのは性別の設定であろう。今までは、かろうじてネーミングや自分の思い込みで区別するしかなかったので、感情移入するといった点では嬉しいかぎりである。問題は、その性別の概念がどのようにゲームに生かされるのか。例えば女性で中立だとなれる職業、バルキリーが新しく登場するが、他にも男女どちらかのみ進入可能なエリアとかが存在するのだろうか？ またあるアイテムスペシャルパワーを使うと性別が逆転したり、両性具有になったりなんかして。（埼玉県・早乙女優樹）

●早くもゲームボーイ版『ウィザードリィ外伝・III』の話が聞こえてきたりなどしておりますな。まず驚いた。もう？ って感じでね。そしてちょっとばかり不安にもなった。新職業、新種族、新系統の呪文まであるらしい。おまけに迷宮の外にまで出てしまうとか。パソコン版の最新作あたりを意識してなんかいるらしい。で、新種族と新職業なんだけれども、つまりは『ウィザードリィ外伝・II』で必死になって手に入れた「転生の書」の意味があまりなくなってしまうのではないでしょうかねえ。（新潟県・グレたでーもん）

●『ウィザードリィ外伝III』にはパソコンの『BCF』（VI）からアルケミストの呪文が加わるそうで。こいつはメイジの呪文に比べると異様に弱いくせにサイレンスが効かないという、敵に回すとうっとおしいけれども、味方にすると頼りないという実に腹の立つ呪文であった。『外伝III』ではどうなっとるんでしょうかね。（北海道・信山☆しんざん）

㊟みんな活発に新作情報を収集しているわけでありますね。ちなみに9月発売予定で価格は税込み¥5150ね。



←高知県・ANAN

お知らせ 1

「ウィザードリィ・外伝IIIのすべて」ですよあなた

おなじみ『ウィザードリィのすべて』シリーズ最新ver.『外伝IIIのすべて』が発売ですよ。10月1日発売、税込み880円。今までとはちょいとスケールが違う大作だし、本のボリュームも…楽しみに待っててちょーだいね。

お知らせ 2

「友の会4コママンガ集・パート3」だっておまえ

それにしてもあんた、例の本の最新作ですって。年内発売が目標らしくて、まだ作品募集中なのよね。サイズは縦 ミリ×横：ミリで各コマ間 ミリあきの4コマ。1人何本でもOK。よろしくお願いね。チュッ。

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストマスターズクラブ

友の会

●ギャーン‼ なんとなんと‼ なんとぉーっ‼ 今回であたし美弥と、相棒カメさくの担当は終わりなんどす。さみしいなぁ。I・II発売までは担当していたかったんだけど。残念無念。それじゃ最後のカメ・美弥バージョンマスターズ、行ってみよ！

担当かわるぞDQV

【アンディは幸せ？】

♥まわりの人の幸せを考えて、ビアンカを選んだ人たちへの意見だ。(飯田)

私はフローラを選んでも、まわりが不幸になるとは思いません。フローラを選んでしばらくしてから行くと、アンディは新しい人を連れて幸せそうじゃないですか。ビアンカは、多分ダンカンさんの所にいる男の人と仲よくやってくれますよ。フローラを選んでも、みんな幸せになっていると思います。

ファンの人には悪いけど、彼女一筋だったのに、選んだ途端、さっさと別の人を連れてきたアンディくんが私はあまり好きではありません。男は根性が大事と思うけどなあ。まあ、いつまでもしつこかったら困るけど。

No.1007 大阪府・AYATAN

♥人間、あきらめが肝心よお。パッとあきらめなきゃ。パッとね。(美弥)

♥アンディくんは前向きなんじゃないかな？ キミの「みんな幸せ」説もかなり前向きでウレシイ感じ。(飯田)

【アンディの幸せ】

フローラ、ビアンカよりアンディに幸せになって欲しかった。彼女のためなら炎の中も！ そんな風に思われている彼女は幸せ者だぞ。アンディ派、ただいま仲間募集中。

No.1040 静岡県・Y・S・なるらり

♥はーいはい。前のハガキと対照的。女心をくすぐるのだな、彼は。(飯田)

♥守ってあげたいタ・イ・プ、ってヤツなり。頼りないとも言う。(美弥)

【炎と水のリング】

身に着ける者に幸運をもたらすという炎と水のリング。しかし、主人公たちにもたらしたものは不幸ばかりだった。フッ伝説なんて所詮そんなもんよ。

No.0942 東京都・まぢゃ

♥伝説。迷信とも言う。(美弥)

【呪文の発音】

呪文のアクセントで人と意見が食い違ったことってないですか？ たとえばザオラル。私は「ザ」を強く発音するのですが、知人は「オ」でした。ベホマでも似たようなことがありました。私が間違ってんの？ 耳から入る情報ってほとんどないからかなあ。

No.0983 北海道・T. SATO

♥オレは「オ」が強いな。正解ってあるの？(飯田)

♥漫画とかでもあるよね。あたしはアブドゥルの「ア」を強く発音するけど。(美弥)

♥なんの漫画だオラ。(飯田)

No.1041 東京都・チャーリー宮野



♥あったかいイラストだなあ。堀井さんの世界をよく表現してると思う。オレのイチ押し！(飯田)

No.0949 福島県・SONARTA



♥このシーンのせいでビアンカに転んだ人も多かったみたいだ。このシーンが好きって人も多いし。(飯田)

No.0063 北海道・ゆーきゃん



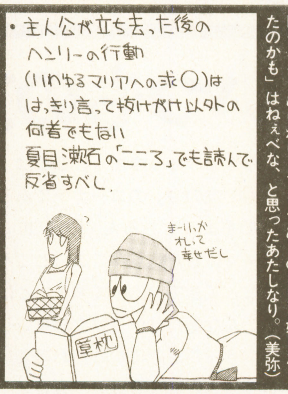
♥オトナやねぇ、ゆーきゃん。ビアンカってその「優しさ」を表現するために年上なのかもね。(美弥)

No.1042 北海道・あおたよひ



♥全員表情が違ってて、楽しげなので採用！ 性格が出てるのがいいよな。うんうん。(飯田)

No.0751 北海道・信山しんざん



♥そーそ。ぬけがけして、「てめぇのことを好きだったのかも」はねぇべな。と思ったあたしなり。(美弥)

No.0907 岡山県・沙波遊希



♥あ、なになに⁉ これ、パペックなのー⁉ かっこいー‼ ・違うって。(主人公だってば美弥)

No.1043 青森県・遊夢いちろう



♥あああ、どおしたの⁉ 不良⁉ 誰⁉ こんな子に育てたのはっ‼ 親、顔出せ！ よよよよ。(美弥)

No.1027 千葉県・ももんちゃ



♥別れた後の子供ビアンカの気持ちなんて考えたことなかったな。こんなだったのかな。(飯田)

お別れ悲しやDQ I・II

【　あのグラフィック　】

ＳＦＣ版が出る前に、と思っていまⅠをやってるのですが、ローラ姫を助けて思いました。

「こいつら……かわいいぞっ！」

姫をだきかかえた勇者のグラフィックが何ともかわいい。ＳＦＣ版ではどうなるんだろう……。

No.1044　奈良県・かぼちゃん

♥ＳＦＣ版といえば、もちろんリアルがウリ。どーする？　すげーリアルに抱き合っててエッチで困っちゃったりしたらさ。←ないない。　（美弥）

【　はやく〜　】

早よ出ろ、Ⅰ・Ⅱ。時間がないのだ。ヒマな学生時代はあと１年とないんだぞ。貯金がなくなりそーなんだぞ。あと……7000円……。足りん。しまった。いつの間に。

No.0716　岡山県・みいぽ

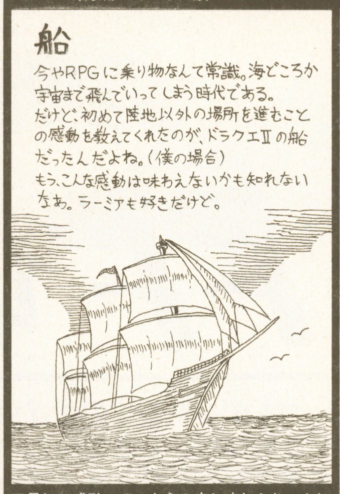
♥金なら平気。就職すれば、給料手に入るじゃなーい！　やったね、ラッキー!!　え？　ヒマですか？　そんなもん知らんわよ。ははははは！　（美弥）

No.0045　山梨県・篭連しあ



♥ＦＣ版のパッケージ裏は金髪だったんだよね。あたしは金髪の方がなじみがあるけど。（美弥）

No.0750　東京都・キメラの涙



♥最初の感動って、もう２度と味わえないよねぇ。ま、成長してるってことなのさ。　（美弥）

せっかく発売トルニャンコ

【　バンザイ三唱　】

ばんざい！　トルネコの発売だあ！　商売やるんだろうな。３章好きだったから、すごく楽しみ！　ばんざーい！　で、せっかくだからチュンソフトさん、マーニャのカジノ出しましょう。アリーナファイターズでもいいぞ。ミネアのタロットはちょっとイヤだな。

No.1045　長野県・動動流餞

♥どーでもいいが、なぜみんなギャルゲーかね。ライアンの勇者を探せ！　とかブライのマジックショーとかはどうかね？　（あたしはイヤだぞ美弥）



No.1046　千葉県・ＲＰＧを愛する者

でも終わらないよDQIII・IV

【　ＳＦＣ化希望！　】

ⅣもＳＦＣ化されるのだとしたら、５章の戦闘に『命令させろ』のコマンドが欲しいと思いません？　クリフトをザラキ狂いにしなくてもいいし、メダパニ使って遊べるじゃないですか。見られなかった行動があったもので……。

No.0584　滋賀県・大聖リース

♥『命令させろ』がつかないなら、ＡＩを賢くしてくれないとな。　（飯田）



No.1047　大阪府・本好綾子

今後ともよろしくDQVI

【　とにかくおめでとう　】

Ｊ誌で見たんですけど、ついにあのドラクエⅥが発売するんですってぇ？　う、う、う、う〜れし〜いぜえ〜っ!!（ハウンドドッグ・大友康平調で）これはもちろん『買い』だぜっ!!　うぉ〜っ!!　楽しみにしてるぜ〜〜っ!!!!

No.0747　沖縄県・勇者ビック

♥燃えてます、ファイヤー!!　発売日までに燃え尽きぬよう注意。　（飯田）

【　Ⅵ制作発表！　】

ついにⅥの制作が発表された。Ⅵにもモンスター仲間システムが入るとか。ということは、またも主人公が勇者ではないということか？　それとも勇者に改心させる力があるのか？　それとも……。とにかく来年の８月（多分のびる）が楽しみだ。

No.0881　兵庫県・船川真

♥Ⅴの勇者の子孫なら、改心させる力があってもおかしくないかも。（飯田）

【　発売はいつ？　】

ドラクエⅥが出るそうですね。ジャ○プによると'94年の夏に出来上がるらしいです。でも、どうせいつものように「もっとシステムをよくするため」とか言って出来上がりはズルズル伸びると思います。今度は初めに決めた発売日に出てくれればいいな。だって雑誌の編集の人がかわいそうなんだもの。

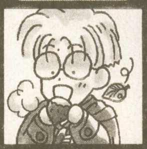
No.1037　広島県・銀なら５枚

♥エニックスもかわいそうなのだ。オトナの世界はいろいろあるの。（飯田）

なんと オドロけ!!

次号予告&募集ッ!!

カメさく飯田



スライム美弥



美弥　カメちゃん。あたしらマスターズの担当、下ろされるんだって？

飯田　下りる、と言いなさい。下りる。

美弥　下ろされる。うぉーん。

飯田　放っとこう。さてさて、読者のみなさん、カメと美弥のマスターズはこれにておしまいです。短い間でしたが、どうもありがとうございました。

美弥　せっかく仲よくなれたのにね。え？　ちっとも仲なんかよくねぇ？　うるせぇなぁ、ちったぁだまれい。

飯田　おまえだおまえ。とにかく。担当が変わろうと、マスターズはまだまだ続きます。みなさんの投稿もバシバシ募集してます。例によって、12月号のメ切は９月20日。来月号からガラリとイメージチェンジするし、新コーナーも登場予定！　乞う、ご期待！

美弥　ちゅーわけで「こんごともよろしく」と言っておこう、非国民美弥。

飯田　それじゃあまたどこかで会いましょう！　再見!!

美弥　じゃあね、バイバ〜イ!!



No.1048　大阪府・M.メテオ

ファイナル　ファンタジー王国
第11回
FF竜騎士団

PERSONALITY



ヨシヒロ

Vの楽譜を手に入れ現在練習中だが、ベーシストの彼はピアノは上手ではなく、周囲によると「何の曲を弾いているかわからない」状態。


リエ

最近教習所に通い出した彼女だが、忙しくて週に2日ぐらいしか行けず、なかなか教程が進まない。一体いつ免許が取れるんだろう？


スー

スーの好物はジャーキー。ヨシヒロがビーフジャーキーをつまみに酒を飲んでいると、いつもやって来ては半分くらいさらっていく。

←顔イラスト　No.370　ゆかりん　L2　それぞれのキャラクターがよく出てるなあ（ヨ）

いつも頭を悩ますのが採用ハガキを決めるとき。いいのがいっぱいあって、「コレ採用！」と思ったハガキもスペースの都合で泣く泣く単行本まわしにすることもしばしば。きっと、今度の単行本はスゴくなるぞ！（ヨシヒロ）

■■ みんなおしゃべり　CHAT ROOM

★私のＦＦＶは全員がドラゴングレイトをとらえています。でも強いので「はなつ」のがとてもおしいのです。でもずっととらえてると質が悪くなると思い、１週間に１回とりかえてます。

No.761　ひゅうがたすく　Ｌ１

ヨ　へぇ〜、潔癖症なんだなあ。


ヨロイとかも着替えないと気持ち悪いんじゃないかしら？

★赤魔道士は大好きなんですけど、後半は中途半端であまり使えませんよね。そこで、数は少なくてもいいから「赤魔法」なるものを作ってはどうでしょう？　特に、最強の白魔法なのに１作しか出てこなかった「アルテマ」なんか最適だと思うんですが。

No.533　吟楽　Ｌ３吟遊詩人


白が防御系・黒が攻撃系、じゃあ赤は何系魔法になるの？

★私の友は、別の友人に「最後の青魔法はエクスデス城の溶岩の中だ！」と言って、レビテトをかけずに溶岩の中を１時間以上も歩かせたやつです。すげーうそつきだ!!

No.762　千葉県・Ｗコメット　Ｌ１

ヨ　知ってる？　オメガを倒すと256分の１の確率で源氏の剣（つるぎ）がもらえるよ。

サ　だからウソはやめなさいって！

★私が思うに、モーグリは「ネコ」がベースで、「コーモリ」と「モグラ」がくっついたような気がする。名前もなんとなく……。そう思いません？

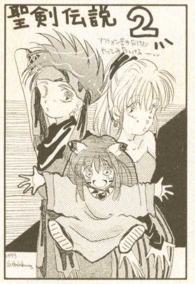
No.763　ゴリータの友達　Ｌ１

リ　なるほどね。みんなはどう思う？

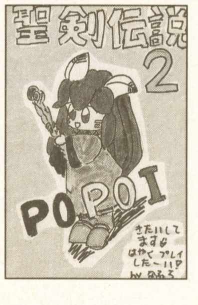
聖剣2・FFUSA発売記念スペシャル


ファンの皆様お待たせ！　聖剣伝説２とミスティッククエスト（何て略すんだろ？）の発売を記念して、ナイツでもば〜んと大特集！


コーナー熱望のハガキもたくさん来てたものね。



→No.27　星川鈴音　Ｌ１　ポポイがカワイイ！（リ）



→No.767　東京都・なるっち　Ｌ１　元気いっぱいだ！（ヨ）

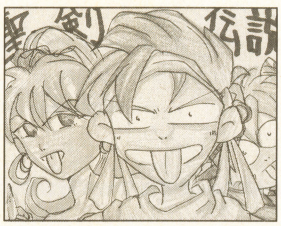
★聖剣伝説２　かわつの予想ポポイって性別不祥でしょ？　だから、プリムの想い人（ディラック）じゃ!?

No.635　かわつうきこ　Ｌ１

★精霊が超かわいい。特にドリアードなんか。ウンディーネとジンもかわいいの。聖剣２、超期待しています。

No.234　神崎悠生　Ｌ１

リ　本当にカワイイよネ。



←No.90　細野勇子　Ｌ１　なんかヘンでいいなあ（ヨ）

★MYSTIC QUESTが発売されるということでうれしい限り。英語が苦手なために海外版は買わなかったんで。

No.701　まきまき　Ｌ１

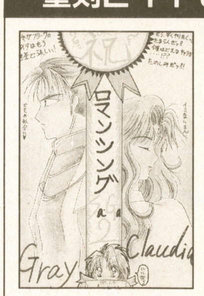


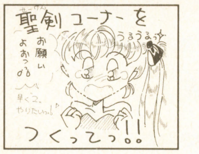
→No.525　如月らいしゃ　Ｌ１　キャラクタが今から楽しみ（リ）



→No.751　古都奈春　Ｌ２　狙いどおり載ったね（ヨ）

聖剣2・FFUSA・ロマサガ2 投稿募集





←No.768　東京都・水月あおい　Ｌ１

↑No.710　磯月ゆうしゃ　Ｌ１　作りますヨ（リ）

ヨ　スクウェアはＦＦだけじゃない！　ロマサガ２の発売も決定したことだし、他ゲームについても今後も定期的にコーナーを作るつもり。みんなのパワーのある投稿待つ！

リ　独立＆増ページ目指して頑張りましょう。

FINAL FANTASY MUSEUM



ヨッシーの１枚＋２Ｌ　＋Bonus１Ｌ

リエのオキニ　＋2L



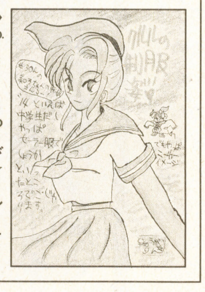
↑No.552　間ともみ　Ｌ２　キレイ！　あぁんカラーで見せたい！（リ）

←No.595　紫苑　Ｌ３　４枚を一挙掲載。アメコミ調タッチが新鮮（ヨ）


→No.764　いふじなうつく　Ｌ１　まるでおおた慶文の絵みたい（リ）



→No.765　北海道・常磐廉就　Ｌ１　おお〜、迫力あるなあ（ヨ）


→No.766　りゅうが☆りん　Ｌ１　私は中高ともブレザーでした（リ）

〈今月の欄外〉　やはり、「すべてを知る者」でも、あっさりぶっ殺される「自分の運命」は知らなかったようだ!!　No.560　ブレイクの書　Ｌ１

わたしの主張／テーマ、音楽・効果音

★ギルガメッシュのテーマとも言える、ビッグブリッジのBGMがサイコー！　この曲が聴きたいために、だれもいないビッグブリッジを延々とうろついたりしましたから。

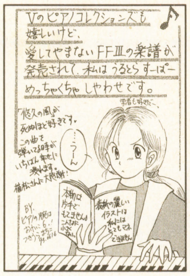
No.9　まじゃ　L1

★初めて飛竜に乗ったとき、音楽聴いて思わずガックン。いい曲だけど、イメージ全然あわなかったんだよなあ。飛空挺の曲かと思ったぐらいのもの。

No.310　加原葵也　L1

★ファリスとシルドラが別れるときのシルドラーの一声。言葉は通じなくても、2人（？）の間には言葉では言い表せない関係があるんだな、と思った。

No.769　茨城県・E.G WORDS　L1



↑No.465　ぎるがめっしゅ親衛隊　L1
ピアノは難しいッスよ～（ヨ）



↑No.770　岡山県・新場鴻雲　L1
気持ちイイ音なんだよな（ヨ）

ヨ　ハガキを見ていると、音楽では「ビッグブリッジの死闘」と「想い出のオルゴール」が人気が高かったなあ。

リ　ヨッシーの作る曲より数倍いい曲だもの。

ヨ　ほっとけ！

12月号のテーマ FFVIはこうなる

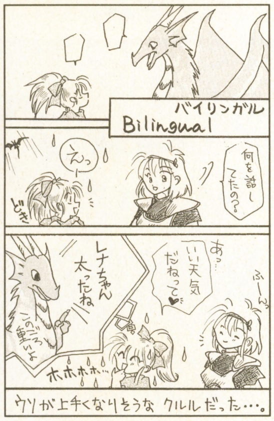
ヨ　さて次回は、発売の待ちきれないVIについて、ナイツで大胆に予想してみよう！

リ　システム・キャラクタ・アイテムなど、みんなの予想を送ってくださいね。

こみっく しあた～



↑No.721　山田秀明　L2
キャラクタ・テンポ・オチと三拍子そろって大笑い（ヨ）



↑No.739　渡鳥・ホーリー・花陰　L2
リエちゃん、太ったね（ヨ）　失礼なこと言わないでよ！（リ）

今月のクリティカルヒット

誰に魔法をかけるか

（FFIVより）バロン城での出来事

パロム「うわぁ、壁がー、はさまれるぅー！」

ポロム「こっちも！」

パロム「しょうがない！　最後の手段！」

パロム・ポロム「ブレイク!!」

……数分後……

パロム「ごめんよ、あんちゃん」

ポロム「セシルさん、しかたなかったんです」

パロム・ポロム　（まあ、助かったからいいか）

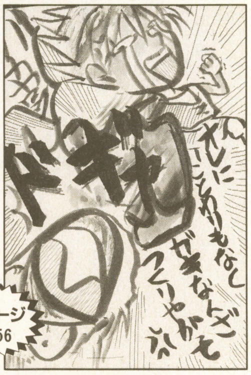
ダメージ 2792

ダメージ 3156

セシルを石にしたのかあ。ブラックだなあ。好きだよこういうネタ。

リ　今までにない、新しいタイプよね。

ヨ　来月も斬新なネタを待ってるぞ！



↑No.772　影沢竜輝　L1
やっぱりボコに嫉妬したのかなあ（ヨ）

マエストロ植松の 怪奇骨董音楽館

作曲という行為はそれまで存在していなかったモノを産み出す作業です。さてこの時、作曲家が頼る価値基準とはなんでしょうか？

それは作曲家本人の直感です。6種類の感覚をフルに利用して思考錯誤ではない直感による音の選択作業が行われます。これは思うに頭というよりも心、魂で行う作業ですね。

来る日も来る日も「不可視」の自分の心の中に向かって進む探検家達は「不可視」の直感というものに道しるべを頼るしかありません。

これは音楽家というものが常日頃から目には見えないものと対峙していることを意味します。とすると想像力豊かな音楽家がオカルト道にはまりやすい理由も理解できなくもないですよね。

僕は別に狂信的なオカルト信者というわけではありません。これまで経験してきた不思議なことは全て錯覚だったかもしれないし、幽霊もUFOも本当は存在しないのかもしれない。ただ僕は頭ごなしにそういうものを否定したくはないのです。科学的に証明されている、されていないという言葉をよく耳にしますが、そんなものはどっかの誰かが唱えた理屈だもんね。

たまには常識を無視して静かに自分だけの感覚に浸ってみるのもいいかもしれませんよ。浜辺かなんかで寝そべりながら「空が青いのは実はあれは大きな鏡で海の色を写しだしているからかもしれないなぁ…。」

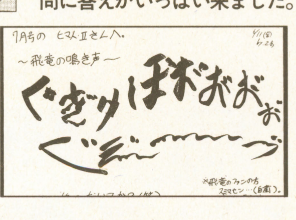
そんなときふと隣を見ると金星人がうなずいているのだ。「ウンウン　ソノ　トオリ。キミ　ヨク　キ　ガ　ツイタ。ボクノ　ホシ　クルヨロシ。」…なんちゃって。

←このコラムはFFの音楽担当者、植松"マエストロ"伸夫様の御協力でお送りしております。感想文や神秘体験をお寄せ下さい、植松様に見せます。

ナイツ情報局

伝言板だよ

7月号のヒマ人・IIさんの質問に答えがいっぱい来ました。



↑No.747　ホエー2号　L3
スゴイ字！（ヨ）

★飛竜の鳴き声を表記すると、ずばり、「ぴぎゃー」だと思います。一度、改めて聴いてみて下さい。私にはそうとしか聴こえません。

No.773　愛知県・紺緒彩鈴　L1

★私は「グギョーッ!!」と聞こえてしまうのですが、いかがでしょうか？

No.774　暗黒騎士の心　L1

★ウチでは、飛竜の声を「くるるきゅー」と表現しています。

No.775　大阪府・前垣夏姫　L1

ヨ「ワン！」ってのはどう？

リ　それはスーの鳴き声でしょ！

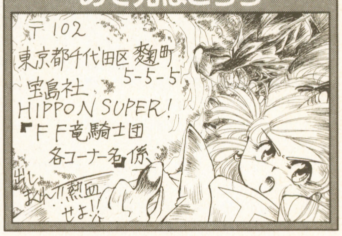
投稿待ってます。

さあ、今月もジョブ取得者の発表いってみよう！

ゆかりさんにはシーフ、古都奈春さんには風水師、山田秀明さんには踊り子、渡鳥・ホーリー・花陰さんには赤魔道士、ホエー2号さんには魔法剣士のジョブをプレゼントします。おめでとう！

ヨ　さて、現在、タイトルイラストを募集中。必ず「FF竜騎士団」の文字を入れて、自由な発想で描いてほしい。

あて先はこちら



↑No.776　埼玉県・黒杉堂　L1
たくさんのおたよりをお待ちしています（リ）

じつは連載ではなかった格闘ゲームファンクラブ



格闘連合II

VOL.3

三橋編集長が決断っ！格闘連合の連載化決定

何、この見出し？

とか思う人はたくさんいるはず。手塚も、そのひとりです（笑）。何と、三橋編集長によると、このページは今まで「連載」ではなかった、とのこと。はあ、知りませんでした。そういうわけなので、連載決定とか言われても、ちっとも盛り上がらないのが正直なところ（大笑）。まあ、これで名実ともに連載となったわけなので、これからはお休みしてしまうことも少なくなるはず。これからも、よろしくね。

さてさて、ではお便りの紹介。

★ＳＦＣ版「ストIIターボ」のレベル8をクリアしました。エンディングを見て「なんや前回と同じか」と思ったのですが、最後のグラフィックには驚かされました。コンティニューなしでクリアすると、エンディングが変化したりするのでしょうか。

［大阪府・伊賀祈龍］

■おお、レベル8でクリアしましたか。おめでとうございまーす。コンティニューなしのクリアでは、エンディング自体に大きな変化がもたらされます。さらにノーミス（全セットとも2勝0敗）でクリアすると……。これはエンディング自体が「変わる」というよりは、あるものが「追加される」と言った方がいいかな。まあ、実に些細なことなんだけど。腕に自信のある人は挑戦してみてくださいね。

★マジメそうなキム・カッファンは、リュウと同じ年のくせに何と子供がふたりもいるぞ！　うーん、人は見かけによらぬもの。ダルシムに近いものを感じてしまいました。

［沖縄県・ション・リー］

■いいじゃん、結婚してても（笑）。という感じがしますが、まあ、有名人にスキャンダルはつきもの、ってところでしょうか。ストIIシリーズ最新作で、春麗が結婚！　なんてことになったら、気絶する男が全国で8人ぐらい出そうな気がするぞ。



↑北海道・みずもとあおい

不完全保存版

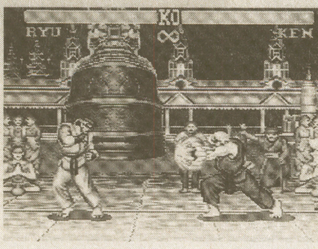
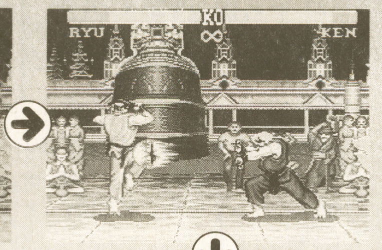
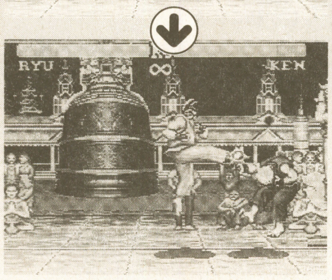
夜のターボ講座 PART1

ターボの奥義（誇張あり）大公開だ

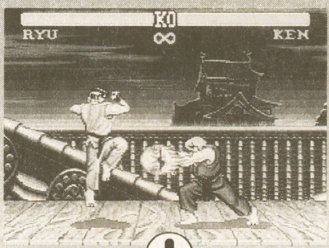
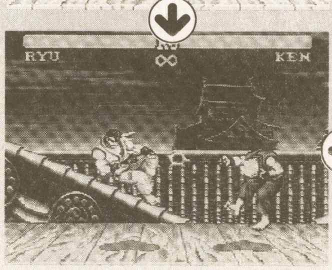
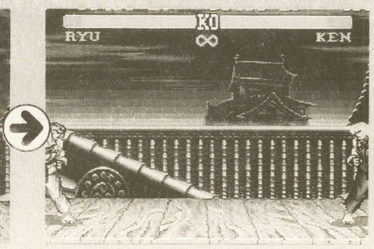
三橋編集長（通称みったん）の命令で、いきなりコーナー内コーナーをやることになりました。題して「夜のターボ講座」。意味不明ですね。ここでは、ストIIターボのマニアックな闘い方（対戦）を紹介していこうと思っています。取り上げるキャラは、もちろんリュウ（笑）。さあ、みんなもリュウを使って対戦プレイをしよう。

今回は「竜巻旋風脚」。地上で出せば、上昇および下降中が無敵なので、まずはそのことを頭に入れておきたい。うまく使えば、相手の攻撃をかわしながら反撃することも可能なのだ。

ただし、実際のリュウ・ケン対決で相手の波動拳を竜巻でかわして反撃、

↑地上で出した竜巻旋風脚は、上昇および下降中は相手からの攻撃を一切受けない。つまり無敵状態なのである。これを利用すれば、相手の波動拳をかわしつつ反撃することも可能。ただし、竜巻の無敵時間は非常に短いので、慣れるまではかなり苦労することになるだろう。また、うまく成功したとしても相手との間合いが開いているような状況では効果的とは言い難い。と言うのも、こちらの攻撃が当たる前に相手の（波動拳の）硬直時間が終了してしまっては何にもならないわけである。画面半分ぐらい両者の距離があった場合は、まず見込みがないと思っていい。

←リュウ・ケン対決は突き詰めると「波動拳」と「足払い」のコンビネーションの闘いとなる。もちろん、相手の波動拳を読んで飛びこみ、そこに連続技を入れる、ということも少なくないが、そのためにあらゆるフェイントが駆使されるわけで、だからそれは基本などでは決してない。足払いに関しては次号に譲るとして、ここでは、そういった至近距離での波動拳対策を紹介する。ずばり、それは竜巻旋風脚だ。なぜなら、波動拳よりも竜巻のほうが威力が上だからである。体力勝ちしているなら、相手にプレッシャーをかけられるはず。

新旧を織り混ぜての お便り紹介が続くぞ

★ＰＣエンジン版の「ストIIダッシュ」をやりました。感想は「メッチャおもしろい（関西弁）」。画面がこんなにキレイだとは思いませんでした。音も７月号のブロードウェイでボロボロと書かれてありましたが、そんなことはないと思います。それよりも、音声合成が豊富な点を評価すべきではないでしょうか。とにかくいい出来なので、まだ遊んだことのない人は、この機会に。とにかく、やってみるべし。

［大阪府・松尾鉄平］

■ちょっと古いお便りでした。ごめんね、載せるのが遅くなっちゃって。確かにＰＣ版はいい出来だよね。あそこまで移植できるなんて、カプコンの技術力にはビックリでした。

★「ワールドヒーローズ２」でドラゴンが勝つと、まれにお尻を相手の顔にこすりつけるような、とんでもないパフォーマンスを見ることができる。相手にとって、これは非常に屈辱的ではないだろうか。試すべし。いやあ、笑った笑った。はっはっは。

［秋田県・筆ペン忍者が斬る］

■そういえば、ＳＦＣ版の「ワールドヒーローズ」が発売になったね。編集部で少し遊んでみたら、かなりいい移植のような印象を受けた。サンソフトさん、大至急、手塚にください（笑）。



↑新潟県・岬はるか



↑東京都・JILL



↑秋田県・東風芥

★先日、家族が欽ちゃんの仮装大賞を観ていたときのこと。テレビから「波動拳」という声が聞こえてきました。ストIIの仮装でもしているのかと思って画面のほうに目を向けると、「ハト時計」の仮装でした。ちゃんちゃん。

［静岡県・ミミックの宝箱］

■「聞き違い」のネタでした。

★ぼくはサガットが嫌いです。なぜかというと、アーケード版でキャラクター選択のときに２回ぐらい間違えて選んでしまったことがあるからです。

［愛媛県・高岡徹］

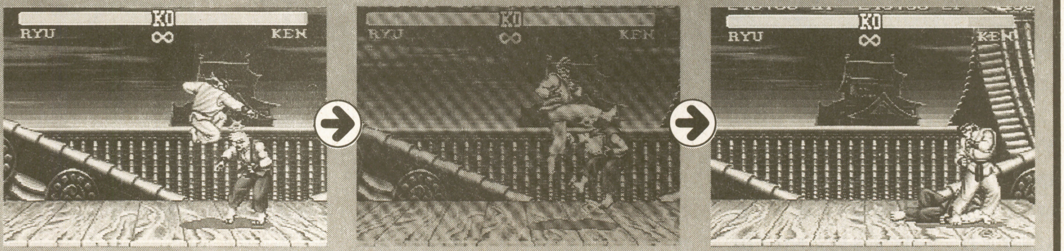
■うーん。それって、単にキミが悪いだけなんじゃないか？

★私の母は「あら、この人、かわいいじゃない」と言ってＥ．本田を選んでストIIをプレイしました。ちなみに、ダルシムも「かわいい」の部類に入るそうです。

［東京都・安達かや］

■これも、古いお便りでした。それでは、今月はこの辺で。イラストとお便りを大募集してまーす。本誌「スーパー格闘連合II」まで、どうぞ。ストIIに限らず、格闘ゲームに関するものならば、何でも受けつけてしまうぞ。

→狭い間合いで闘っているとき、あるいはジャンプ攻撃を仕掛けたときに打点が高くなってしまった場合は、相手に「食らい投げ」をされてしまうことがある。それを防ぐには、ジャンプ攻撃を相手に命中させた瞬間に竜巻旋風脚を出すのがいい。これならば、着地せずにそこから連続技へと移行できるからである。しかも、リュウの竜巻は命中すれば必ず相手を転ばせることが可能なので、自分に有利な展開へと持っていきやすい。ただし、その分、慣れるまでタイミングなどが難しい。ジャンプ攻撃がガードされると竜巻も防がれてしまい、反撃を受けることになるので注意せよ。



というのは非常に難しい。だが、相手との間合が狭いなら、相打ちを恐れずに出すべき。なぜなら、波動拳よりも竜巻のほうが大きなダメージを与えられるからである。しかも、リュウの竜巻は相手を転ばせることができるオマケつき。これを利用しない手はない。体力勝ちしているなら、ガンガン間合いを詰めていき、相手にプレッシャーをかけるのがいい戦法だ。

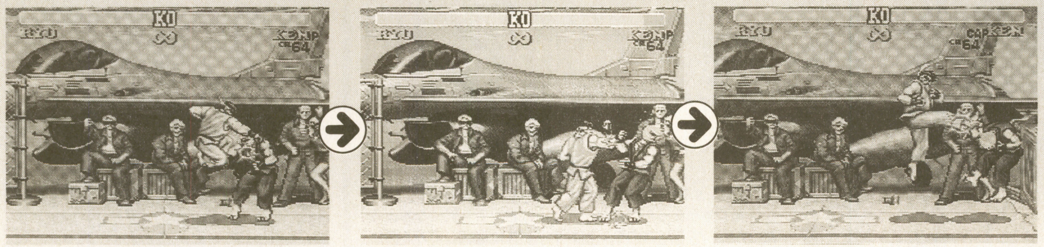
ただし、竜巻を出し急ぎ、相手にガードされてしまってはダメ。そこに昇龍拳を当てられたり、投げられたりしてしまうぞ。竜巻からの投げは、上級者には通用しないのである。

大切なのは、相手の波動拳のモーションに合わせることができるかどうか、という点。これをマスターすれば、今までよりも確実に強くなれるはず。

竜巻の有効な使い方は、他にもある。ジャンプ攻撃を相手に当てた瞬間に出す、という戦法だ。空中竜巻は、別の技のあとにでも出すことができる点に注目したわけだね。これを完璧にマスターすれば、ジャンプ攻撃時の打点が高くても「食らい投げ」をされなくなる（着地しないのだから当り前）。

これの応用で、昇り蹴り（相手の近距離で、斜めジャンプした瞬間に強キックなどを出すこと）からの竜巻もなかなか楽しい戦法もある。

連続技に組みこむのなら、ジャンプ強パンチ→着地の瞬間に強パンチ→竜巻旋風脚がいいだろう。竜巻は弱で十分。相手との距離が離れているときは竜巻ではなく波動拳にするか、着地後の強パンチを、しゃがみ中キックにするなどで調整する。竜巻を極めれば、リュウで対戦するのが楽しくて仕方なくなると断言しよう。



←リュウの連続技というとジャンプ強パンチから立ち強パンチ→強の波動拳が有名だが、ここでは波動拳のかわりに竜巻旋風脚を使うものを紹介しよう。上記の連続技が出せる人ならば問題ないはず。何度か練習すれば出せるようになるだろう。先にも書いたが、連続技に竜巻を組みこむ最大の利点は、相手を転ばせることができる点。相手が転んでいる間もこちらは自由に行動が可能なので、以降の展開を有利に進めやすくなる。ただし、竜巻で与えるダメージは一定ではなく、かなり幅があるので過信しないようにする必要がある。

真・女神転生 CLUB ファンクラブ

邪教の館

SMALL TOWN TALK ●今月のウワサ

『真・女神転生』の開発はホントに順調で、ホントに来年の早いうちに発売されそう。ストーリーは「Ⅰ」に輪をかけてハードな内容になるとの話だ……。

今月からリニューアルオープン！

いきなりではあるが、ちょっとおもむきを変えてみた。なんたって『Ⅱ』の情報も入ってくるようになったし(思えば『Ⅰ』の発売からもう1年近くたつんだよね)、『真・女神転生』ファミリーも順調で、10月にはPCエンジン版が発売されるしね。当クラブもここらで心機一転ならぬ店内大改装をしてみようかということになった次第。変わらぬご愛顧をよろしくお願いしまっす！

待望のセクシーアバンギャルド
御祇島千明
4コマ新連載開始!!

鬼の目にも涙



by Chiaki Ogishima

リニューアル記念！当クラブ大解放！

★今月は無礼講。何も考えずに皆さんのお便りオンリーで行ってみよう。せっかく御祇島さんのマンガも始まったことだし、かたっ苦しいことは抜き抜き。とにかくやれるとこまで行っちゃうぞっ！

●日本史の成績が思わしくなく、レポート提出を言い渡されました。題材は自由なので「平将門公」を調べることにしました。そこで女神転生関連書籍にある、マサカドさまの文章の転記、複写の許可をお願いします。無論写真も。ダメだと言われても使いますよ。

CODE 0022 千葉県 虎宮義玄

★いーよ、いーよ。自由に使ってくれたまえ。その替わり将門公の★りにあってもしらんもんね。私たちはちゃんとお参りしてるから大丈夫だけど、そうじゃない人が題材にすると……ああ、恐ろしくって私の口からは言えない！

●ガイア教徒の「はかいそう（破戒僧）」って、性魔術を使うと書いてありますよね。その文章を読んだ後、破戒僧に会ったら「かわいがってやるぜ」と言われてしまった。これでヘンなことを考えたのって自分だけ？

CODE 0079 東京都 山川英久

★ふーん、そんなにヘンなことされたいの。じゃあ特別にデミアン鈴木氏を呼んでおくので、来なさい。そのかわり何されても文句は言わないように。フエッフエッフエッ……。

●メガテニストはなりたいと思ってなるものではなく、しかるべき知識と多大なる思い入れによって、本人の意志とはかかわりなくなってしまうのだ。メガテニストになると、

1　神話が読みたくてたまらない
2　ゲーム中の固有名詞を日常会話の中に発見するようになる
3　発音が似た言葉を聞くだけで、『真・女神転生』を想起する。

CODE 0151 福岡県 主神ヴァルナ

★その典型例が右上のハガキだったりする。しかしこれだけじゃ甘い。酒の場でいきなり「女神転生の歌じゃあ」などとほざいて、わけのわからん節回しで、いーかげんな歌詞を歌わなくてはメガテニストとはいえないのじゃ！（←もちろんバーテンダーのことである）

●くさっている（らしい）せっけんを他のせっけんと合体させたら、新しい方までくさってしまった。私はそこにスライムのパワーを見たような気がします。

CODE 0148 岐阜県 まるあ

★生きている人間の中に腐った人間を入れると、あーらフシギ。生きている人間がゾンビになってしまいましたとさ。朱に交われば何とやら。どんな場合でも応用はカンタン。

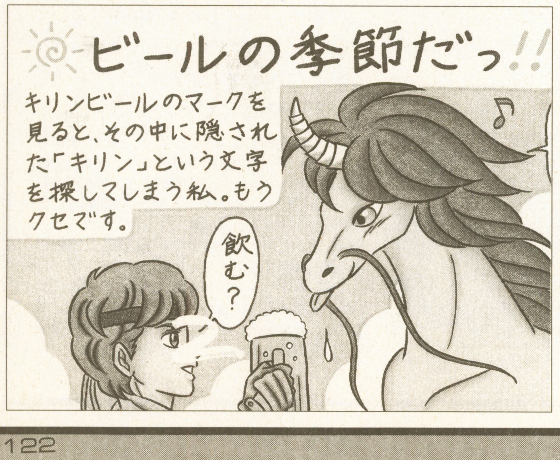


↑CODE 0047 埼玉県 NICO ★私も似たようなものだ。ワープロの辞書には悪魔の名前が完璧に教育されていたりするのであった

●バーテンダーに質問。カクテルってお酒の合体ですよね。2酒合体より、やはり3酒合体の方がウマいんでしょうか？

CODE 0149 埼玉県 飛帥了

★時には4酒、5酒合体なんつうこともしたりする。しかし最高の醍醐味は胃の中で2酒、3酒合体させることなのじゃ。別名ちゃんぽん。



←CODE0101 広島県 みどり ★今年の夏は暑くなかったけど、私のビールの消費量は全然変わらなかった。きっと酒呑童子に憑依されていたからに違いない



↑CODE 0150 愛知県 あすたろーと ★おやおや、どんな状況でそうなったのかわからないけど、もし気になるようだったら、アトラスのテレホンサービスに電話してみるのがよいかと思う。番号は03-5261-9191、毎週水曜日の午後4～6時に受け付けている。それ以外の時間は厳禁！

●おざしま ちあき プロフィール

3月11日生まれ。魚座、O型。アスキーコミック誌で鈴木一也さんとコンビを組み『真・女神転生』を連載中。単行本1巻も好評発売中。いわく「ナムコに送った私の同人誌がすべてを変えました。Tさん、また飲みに行きましょ」

☆当クラブ所在地☆

『真・女神転生Ⅱ』もいいけど、早くプレイしたいのは『魔神転生』の方。どんな仕上がりになっているのか気になってしょうがないぜ！ 昼下りにビールを飲みつつ思う。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 HIPPON SUPER! 編集部
CLUB 邪教の館係まで

HIPPON SUPER！編集部の新刊書籍

華麗なる筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界ふたたび……

小説ウィザードリィII

風よ。龍に届いているか

ベニー松山・著
予価1300円

9月下旬
発売予定!!

リルミガンの夜空に赤みをおびた流星がひとつ――それが異変の幕開けであった。1989年『ファミコン必勝本』10／20号から連載が開始され、1993年『HIPPONSUPER！』7月号にて連載終了。約4年の歳月を経て完結された「小説ウィザードリィII・風よ。龍に届いているか」が読者の熱い要望に答えて9月下旬に単行本化。あの名作「隣り合わせの青春」に優るとも劣らぬ迫力でつづられた華麗なる冒険の旅が再び始まる。



小説ウィザードリィ　発売中

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著／定価1010円

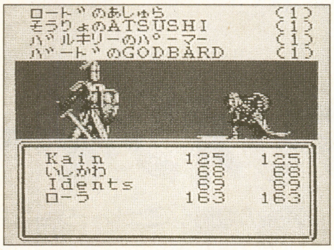
一筋の光とて存在しない、冷えきった地の底の世界で繰り広げられる剣と魔法の迷宮世界。



ゲームボーイ版

ウィザードリィ・外伝IIIのすべて

9月下旬発売予定
HIPPON SUPER！編集部・編
予価800円



ゲームボーイ版シリーズ第3弾「闇の聖典」を徹底解説。完全マップ＆全アイテムを完全網羅。ウィズの世界をさらに広げる一冊。

スーパーファミコン版

スーパーマリオコレクションのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価1000円



ファミコンの不朽の名作、スーパーマリオシリーズが、SFCで帰ってきた！ 全ゲームの全マップを完全掲載。攻略ポイントの徹底解説も収録。これ一冊あればスーパーマリオコレクションで迷うことは絶対ない!!

スーパーファミコン版

ストリートファイターIIターボのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価780円



12人のキャラクター別に基本技・必殺技・連続技を解剖し、最強レベル攻略に至るまでを徹底解説。

スーパーファミコン版

シルヴァ・サーガ2のすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価780円



広大な世界を持つRPGを完全ガイド。ゲーム最大の魅力でもある神像の合体システムも詳しく解説。

PCエンジン版

A.III.［A列車で行こうIII］のすべて

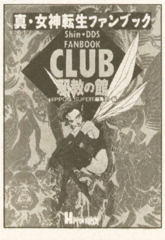
HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円



全マップを徹底解説。鉄道敷設から会社経営まで。すぐに役立ち、健全な鉄道経営ができる100のアドバイスを収録。

真・女神転生ファンブック CLUB邪教の館

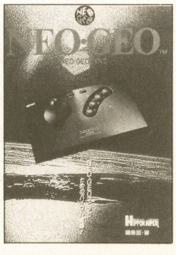
HIPPON SUPER！編集部・編
定価780円



皆さんの声援に支えられてオープンした当クラブで、心行くまで「真・女神転生」を語り合おう！

NEO・GEO（ネオ・ジオ）のすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価1600円



新作・既発売ソフト紹介、サードパーティへの取材など、ネオ・ジオの魅力を一冊に凝縮。

スーパーファミコン版

ブレスオブファイアのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価780円



冒険に必要なあらゆるデータを徹底整理。これ以上引きやすい攻略本はない。

ファミコン版

星のカービィ夢の泉の物語のすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円



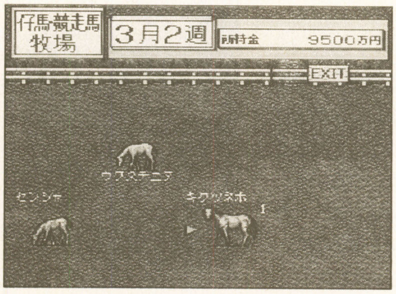
基本テクニックやコピーした攻撃手段の特徴、上級アドバイスまでを完全網羅。

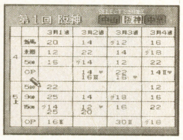
宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

ーションゲームを徹底的に遊びつくす本!!

ーションゲーム2作品を徹底解説!!

サラブレッドブリーダーを100倍遊ぶ本



9月20日発売予定
成沢大輔＆CB'Sプロジェクト・編
予価1000円

プレイヤーは馬主となり、タイトル通り強いサラブレッドを育て上げるという競走馬育成シミュレーションソフト「サラブレッドブリーダー」。ただし、従来の競馬育成SLGとはちょっと変わっていてゲーム全体の目的が存在する。その目的とは、6つある「ヘクトC」という大レースのタイトルをすべて手に入れること。その目的を達成するために成沢大輔が徹底解説した一冊！

そうあるもんじゃない!

PC-9800シリーズ版

ダービースタリオンを一生遊ぶ本

成沢大輔・編著
定価1600円

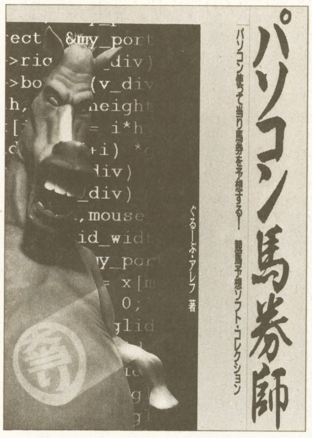


ファミコン版に加えて新しく加わった種牡馬繁殖牝馬、モデル実在馬などを入れて、合計500頭ものサラブレッドデータを完全解説。パソコン版ならではの史上最強馬決定戦など、ダビスタをしゃぶりつくすユーザー必携の書。

パソコン使って当り馬券を予想する!
競馬予想ソフト・コレクション

パソコン馬券師

ぐるーぷ・アレフ・著
定価2800円



ただものならない競馬予想のあれこれ！　競馬予想のフリーソフトウェア7本を3.5"2HDフロッピーディスクに収録して、各ソフトをわかりやすく解説した一冊！　パソコン初心者でも必ず勝てる!!

9月下旬発売予定

パソコン馬券師②（仮）

パソコン馬券師・編／予価2800円

大好評の「パソコン馬券師」の第2弾！　最新のPDSの解説はもちろん、大胆予想まで取り入れた実践向き解説書。今年のGIホースのデータもFDに収録!!

書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

PRESENT

1



3名

↑サンソフト

2



3名

↑ナムコ

3



5名

↑ココナッツジャパン

4



3名

↑アイマックス

5



5名

↑マイクロネット

6



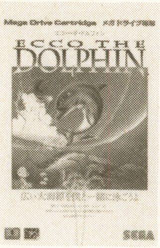
3名

↑メサイヤ

1：SFCワールドヒーローズ
2：SFCJリーグサッカー・プライムゴール
3：SFCワールドサッカー
4：SFCスーパー競馬
5：PCCDブラックホールアサルト
6：PCCDラングリッサー
7：MDエコー・ザ・ドルフィン
8：ストII国技館'93バッグ+タオル+帽子セット
9：エストポリス伝記冒険ブック
10：8マンオリジナルアニメビデオ
11：聖剣伝説2～ポスター
12：課長　島耕作～テレカ
アンケートハガキに書いて送ってネ



7



3名

↑セガ

8



10名

↑カプコン

9



30名

↑タイトー

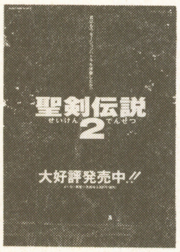
10



2名

↑バンダイビジュアル

11



4名

↑スクウェア

12



5名

↑ユタカ

8月号当選者発表

慶応遊撃隊体験版ソフト&ポスター
福岡県・寺岡正行　愛媛県・石黒新太郎　愛知県・牧貴史　群馬県・八下田裕一　千葉県・小原利之　茨城県・横山牧之　福岡県・平山吉定　山形県・押野高昌　熊本県・西山竜也　岡山県・小野正雄　岐阜県・丸山勲　愛知県・水牧孝文　神奈川県・竹内峰雪　香川県・高尾明宏　福岡県・樋口毅　兵庫県・我謝賢　大阪府・竹村和浩　北海道・西田繁樹　奈良県・福良潤　愛知県・川上健一　東京都・池和田利昭　千葉県・野尻隆裕　茨城県・渡場雄　愛知県・神野洋之　群馬県・正田高志　他5名

ファイナルファイト2×SFC
兵庫県・小林宏爾　大分県・小嶋江津子　宮崎県・伊東健二

プロ麻雀「極」×SFC
島根県・斉藤剛　鹿児島県・村田敬三　東京都・峰岸真

高田裕三×イラスト画集
鳥取県・福本裕和　大阪府・山下真一　岩手県・高橋信之

風雲カブキ伝×プロモーションビデオ
佐賀県・大石公慎　愛知県・田尻真樹　岐阜県・後藤真二　東京都・恵利川久子　群馬県・大沢美智子　東京都・内藤治彦　宮城県・楠木佐希子　山梨県・馬場竜一　広島県・森川教子　京都府・川野保昌　群馬県・館野梨紗　山口県・兼武一文　愛媛県・玉田峰子　大分県・大地修史　栃木県・阿部尚司　滋賀県・西川昭治　新潟県・丸山正敏　東京都・星野真紀　神奈川県・吉田悠　東京都・野村宏和　愛知県・大川いづみ　山口県・田村充宏　東京都・福田美咲子　島根県・兼折実希子　長野県・上原伸也　東京都・中川信明　京都府・兎和子　岩手県・佐藤裕行　大阪府・荒井清司　京都府・本多孝志　広島県・加茂武志　茨城県・鈴木達彦　福岡県・加来良行　北海道・川村周三　静岡県・榛葉蔵人　神奈川県・渡部浩司　静岡県・内山道矢　埼玉県・田島徹　神奈川県・小川智子　埼玉県・鈴木健一　東京都・保坂奈苗　大阪府・川野妙　宮城県・岩崎満　茨城県・青木実　岡山県・児玉隆夫　新潟県・石塚政明他34名

ファーストサムライ×シングルCD
神奈川県・松尾清志　北海道・橘正雄　高知県・稲葉光　東京都・空圭子　京都府・宮城いつみ　長崎県・井原伸次　滋賀県・岡村崇子　東京都・高橋未久　大阪府・伊藤香織　京都府・斉藤智雄

モンスターメーカー×フィギュア人形
神奈川県・吉尾智誓　宮城県・庄子昌洋　愛知県・神谷佳憲　北海道・飯田倫子　宮城県・今泉浩彰　大阪府・清水綾　群馬県・戸塚利明　京都府・山田良輔　徳島県・佐藤美代　静岡県・御手洗直巳

天使の詩II×PCCD
東京都・森川準　福岡県・杉本真里　宮城県・野口美智子

応募のメ切り

アンケートハガキに、欲しいプレゼントナンバーを書き、41円切手をはって送ってください！

10月2日㊏

当日消印有効

注：略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

HIPPON SUPER!

●ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE



格闘ゲームの熱い夏が終わり、今年の秋・冬はRPG復権の予感。秋のゲーム選びは全機種・全ジャンル最新情報満載のヒッポン11月号で決まりだ!!

次号11月号は
10月2日発売!!

予価490円(税込)

編集後記

●任天堂が64bit CPU搭載の高性能ゲームマシンの開発を発表! '95年末の発売を予定している。相次ぐ新型機の開発・発売のニュース、この中から本物の標準機・規格が生まれるのだろうか? (ハルク)

●趣味のひとつに「整理整頓」がある。部屋が散らかっていると落ち着かない。ところが、嫌いなものの一つに「拭きそうじ」があったりする。誰か、バケツとぞうきん持って遊びに来てくれ。(根本)

●幼稚園の通信簿を発掘。現在の人格がいかに形成されたのか、そのルーツを探るべく興味深く読む。「いつも本気でライダーキックをし、友達を泣かしてしまいます」。いや、おそまつ。 (元宮)

●今年は新ハードの話題が多いなあ、と思っていたらとうとう任天堂まで! DC-ROMは木星の彼方に飛んで行ったとの噂しきり。もう現実のハード自体よりも憶測と妄想の方がよほど楽しいぞ。(アサ)

●この前、久しぶりに会った友達と飲みに行って、久しぶりにゲロ。まさに、R-TYPEの波動砲状態。その次の日から2日連続でT.P.Dのライブ見に行ったあげく、徹夜で仕事。もう死にそう。 (よだ)

●池袋リブロの広大な空間をさまようこと1時間。しかしとうとう「近代麻雀オリジナル」は発見できず。大型書店でそんなもん捜すほうが間違ってるんでしょうか。 (徳永)

●センチュリーハイアットでデーブ・スペクターを見た。英語をしゃべっていた。……エーゲ海のような外人だこと……。 (サリー)

●先日、新宿で飲んだ。そういえばその前の日も飲んだし、前の前の日も飲んだっけ。今日もいきましょうね〜。N&Kさん。(ゆーじ)

●アモクって知ってる? ニューギニアなんかで発生する、通り魔型パラノイア発作の一種なんだけど。文明との軋轢で分裂。(マギー)

HIPPON SUPER!

1993年10月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●浅野耕一郎　根本康弘　元宮秀介　依田智雄　徳永佳明　戸田宣子
STAFF●キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　GTV　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　内田聡　山住賢司　戸田裕二　鈴木伸一　佐藤大　後藤勝
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　DNA　M'S SPACE　ティースタジオ　アートサプライ
ILLUSTRATORS●高橋政輝　キャラメルママ　田中光　田口順子
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　㈱宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］ 03-3239-0237
［営業部］ 03-3234-4621(東京)　052-201-4181(名古屋)
06-204-1966(大阪)
印刷所　光村印刷株式会社

 雑誌コード07689-10

アンケート

アンケートはがきの
あてはまる番号の上に、
○を書き込んで下さい。

HiPPON SUPER! vol. 10

1 先月購入した他のゲーム誌を下から選んで下さい。

1-■ゲームボーイ 2-■ゲームボーイマガジン 3-■週刊ファミコン通信 4-■ファミリーコンピュータマガジン 5-■Theスーパーファミコン 6-■電撃スーパーファミコン 7-■㊕スーパーファミコン 8-■月刊PCエンジン 9-■電撃PCエンジン 10-■PCエンジンFAN 11-■㊕PCエンジン 12-■電撃メガドライブ 13-■BEEP! メガドライブ 14-■メガドライブFAN 15-■Vジャンプ 16-■電撃王 17-■コンプティーク 18-■ログイン 19-■その他

2 HiPPON SUPER!で取り上げてほしいアイドルまたはタレントを、1人（1組）だけ選んで記入して下さい。

3 あなたがこれから欲しいソフトと再販希望のソフトを、1位から3位まで記入して下さい。

4 あなたの持っているハードには全て○を、これから欲しいハードには1つだけ◎をつけて下さい。

1-■ファミコン（ツインファミコンを含む） 2-■スーパーファミコン 3-■ゲームボーイ 4-■PCエンジン本体 5-■PCエンジンスーパーCD-ROM²（CD-ROMを含む） 6-■PCエンジンDuo（Duo-Rを含む） 7-■PCエンジンGT 8-■メガドライブ 9-■MEGA-CD 10-■ワンダーメガ 11-■ゲームギア 12-■ネオジオ 13-■マーティ 14-■その他

▼プレゼント応募のしめきりは10月2日（当日消印有効）です。

▼プレゼントページは本誌の127ページにあります。

✂キリトリ✂

郵便はがき

41円
切手を貼って送ってネ！

102

東京都千代田区
麹町5-5-5
㈱宝島社
HiPPON SUPER! 編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒 TEL （ ）		
お名前		歳 男・女	この本を買った日
学年 職業		希望するプレゼントナンバー	

1 先月購入した他のゲーム誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19（ ）

2 取り上げてほしいアイドルやタレント

HIPPON SUPER! 10月号アンケート

3

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			
ネオ・ジオ			
再販希望			

4 持っているハードと欲しいハード

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 (　　)

5 おもしろかったもの…○、興味のなかったもの…×

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42

6 編集部へのお便り等、どうぞ！

✂キリトリ✂

5 今月号でおもしろかったものには○を、興味のなかったものには×を、いくつでも選んで下さい。

1-■表紙 2-■HIP ON!~HEAD LINE NEWS 3-■RPG大全～最新情報 4-■HIP ON!~HIT CHART&DATA FILE 5-■NEWS&INFORMATION 6-■TV GAME BROADWAY 7-■SFC 8-■MD 9-■PC 10-■FC 11-■GB 12-■HOT GAME REVIEW聖剣伝説2 13-■課長 島耕作 14-■シルフィード 15-■ユーザーズアイ 16-■FREE TALK REMIX 17-■テクノの部屋 18-■風雲！SLG城 19-■海外ゲーム雑誌の正しい読み方 20-■神話世界の旅人たち 21-■中古ソフト情報局 22-■テクモスーパーボウル 23-■NFLフットボール 24-■abcマンデイナイトフットボール 25-■RPG大全～徹底攻略 聖剣伝説2 26-■ゼルダの伝説～夢をみる島 27-■小説・異貌伝 28-■PLAY THIS GAMEソードワールドSFC 29-■ワールドヒーローズ 30-■エコー・ザ・ドルフィン 31-■ジパング通信 32-■ウィザードリィ友の会・外伝IIIスペシャル 33-■DQマスターズクラブ 34-■FFナイツ 35-■スーパー格闘連合II 36-■CLUB邪教の館 37-■読者プレゼント 38-■ヴァーチャルアイドル 39-■バトルマスター 40-■コミック・クインティ 41-■NEW SOFT STREET 42-■新作スケジュール表

6 編集部へのお便り等、なんでもかんでも言いたい放題どうぞ！

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

HIPPON SUPER! 11月号は10月2日発売です。どうぞお楽しみに!

ご協力ありがとうございました。


REIKO CHIBA
virtual idol

REIKO CHIBA

今月の患者さん



●ちばれいこ●'75年1月8日●B型●福島県出身●B81W56H80F23・5●161cm●43kg●9月から「ネッスルクランチチョコ」のCMオンエア

すべてを見せます！
あなたの心の

奥の奥 人生四十八手

「人は無限の宇宙であり、人は生きる地球そのものである。」と、かの池田D作先生が言ったかは定かではないのですが、こんにちは。人生四十八手の時間です。今日はゲストに「千葉麗子」さんをお迎えして、これからの人生をより楽しく、より美しく過ごして行く為の指針を、レクチャーする私、心理学者の桑江山カリ（サリーつゆきとは無関係）でございます。素晴らしい人生をあなたにポン。



監修・桑江山カリ先生

←カリフォルニア州立メリケン大学心理学部を首席で卒業後、日本でも精神カウンセラーとして有名

CASE・1



あたし、横向きで左下の方が好き

桑江山（以下桑）：現在彼氏とかは？

千葉麗子（以下麗）：ノーコメント。

桑：彼に対して不満は？　ウリウリ。

麗：……。ノーコメント。

桑：ま、このテストはいてもいなくても関係ないんだけどね。じゃあ、自分が眠っている時で一番状態の良いスタイルを次の①〜⑦から選んでほしいの。

①大の字②うつ伏せ③仰向けで直立状態④仰向けで片足立て⑤横向きで自転車こぎ状態⑥横向きで左が下⑦横向きで右が下

麗：う〜ん、……⑥ぐらいかなぁ。ところでカリ先生、コレ、何の意味があるんですか？

桑：実は『現在の欲求不満度』を調べてるワケ。ウキキ。

麗：え〜!?　それって、やっぱりアッチ方面の不満度なんですか？

桑：そうそう。で、①〜⑦はそれぞれ意味があって、うつ伏せ→仰向け→自転車こぎ→横向き→大の字と、欲求不満度が少なくなってゆくワケ。千葉ちゃんは⑥の横向きで左が下だから、さしずめ不満度は30%ぐらいなものかしら。セックスなんて理論とかで割り切ってあまり関心がない、というか、男まさりって感じを受けるけど。

麗：NEO・GEOの『サムライスピリッツ』大会があったんだけど、負けてくやしかったし（笑）。

桑：ま、この結果には特に気にしなくてもいいのよ。総合して考えて……。

麗：彼氏ができて、また占ってみたらけっこう違う結果が出たりして（笑）。

桑：千葉ちゃん、あんた、デキるわね。

テクノ・ジャンキー佐藤大の

TV GAME GOODS

テレビゲーム・グッズ・コレクション

いい感じ、いい感じ。すっかり口ぐせになってしまった言葉。そんな言葉を発するに値するTVゲームアイテムを日々ゲットしてアンダーに自慢している私（佐藤）。今回スペシャルというか総集編を2P占拠でお贈りします。



↑コレは有名なハンディボーイ。今までのゲームボーイを色々とハンディじゃなくするバカアイテムの最強Ver。重すぎずいい感じ



↑イガイガ本誌紹介以来問い合せ殺到で人気のテトリス＋ウォークマン。ゲームボーイカラーのこのウォークマン。じゃゲームボーイやりながらウォークマン聴けよってバカ



↑セガ＆ニンテンドーCAP。海外でのこういうゲームファッション化トレンドの波は日本にも浸透しつつあるのだが、まだまだ東京DIVEという感じで来年あたりブレイク？

●撮影／山田崇博　スタイリスト／屋良艶美　ヘアメイク／瀬川真奈美　構成／FUNKY GROOVE STUDIO



実は、かさぶたをはがすのが好きなの

麗：カリ先生、最近読んだ本が宮本輝の「避暑地の猫」なんだけど、なんか気になってドキがムネムネして……

桑：Hでロリコン親父の出て来るやつじゃないのよ！　じゃあね、次の質問に当てはまる場合○をつけて。**①虫さされは必ず掻きむしる②いじめっ子またはいじめられっ子だった③ゴキブリを踏んで退治できる④かさぶたをはがすのが好き⑤注射が好き⑥血を見ても動じない⑦髪はロングが好き⑧痴漢に遭っても大声を出せる⑨乗馬が好き⑩刃物を見るとおびえる⑪肉の焼き加減はレアが好き⑫歯医者が好き⑬人に命令すると気分がいい⑭弱い者を見ると情けなくなる⑮イチゴが好き⑯渋谷や麻布より巣鴨や池袋が好き⑰クラブで目立ちクラバーになりたい⑱犬より猫が好き⑲男性ヌードを見る事に多少興味がある⑳花は育てるより見る方**



麗：そうだなぁ、②④⑦⑪⑮⑱の6コ。で、このテストの意味は？

桑：サドマゾテストよ。

麗：え〜!?　やだ、そんなの!!

桑：安心して。診断してみるとノーマルだし。ちなみに○が多かった場合はサディスト系なの。でも、気になる点がひとつ。イチゴが好きって事。

麗：イチゴが？？　どうしてですか？

桑：イチゴは心理学上「弱い」という事の象徴なの（ホントか）。守りたい、守られたいという……。千葉ちゃん、あんたまさか……。

麗:ないないない！　そんなのなーい！



将来の夢はゲーセンを経営する事です！

桑：心理テストもいよいよ大詰めね。

麗：カリ先生とお別れするのが寂しくなっちゃって……。

桑：まあまあ。最後のテストは千葉ちゃんの**今現在の悩みや、願望を「投影法」というテストで見るの。**今から渡すプリントには、人の輪郭だけ描いてあるわね？（右下上段参照）

麗：これに顔を描いて完成させるんですか？　うーん……できました！（右下下段参照）

桑：あんた、なにも赤ペンで描かなくても。ふ〜ん……。まず、表情だけどウインクして明るいわね。うん？　これ、千葉ちゃん自身でしょ？

麗：えへへ（笑）。

桑：問題はないけど同性の顔を描くという事で、気になった点が。こういう場合、失恋した時や、興味や関心が同性に向いている時なのよ。

麗：……カリ先生……♥

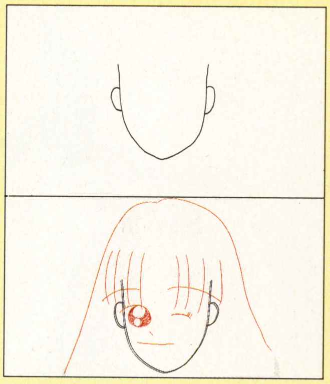
桑：さ、先に進むわよ。鼻を小さく描いてるのは、愛するよりも愛されたいっていう願望の表れだというけど。

麗：コレ、男の子が描いても診断は同じなんですか？

桑：少し違うけど。鼻の穴っていうのは攻撃的な気持ちの表れだから、あえて穴を描く人はイライラしたりナーバスになってたり。念入りに描いたり、小さく描いた場合は、性的コンプレックスが強くて女性的と診断する学者さんも少なくないわ。

麗：あたし、今、自分の事がわかった気がします！　カリ先生！……す♥き♥　なんちゃって（笑）。

桑：どひー。ちゃんちゃん。



総合診断だす！

以上3つの質問に、答えてもらったワケですが、少なくともフツーでゲーム好きな女の子ですね。恋愛……という言葉はまだ遠くて、男の子への関心は、というとまだまだネンネねぇ……という気がしました。今はまだ仕事の方に気持ちが傾いているのでしょうか？

仕事面でも私生活の面でも、非常に負けず嫌いという点が目立つようです。「最後までやりとげる」という気持ちが常にあるようで、大変良い傾向だと思います。

常に「初心に帰る」という気持ちを忘れずに頑張って行けば、成果はきっと表れるはずです。

そんなところで、私の診療所もまもなく時間となりました。今度は誰がドアを叩くのでしょう。



➡今回、年頃の女の子をカウンセリングしましたが、やはり現代っ子ですね。驚きの連続でした

プレゼントでんがな

●千葉麗子ちゃんのポラロイド写真をサイン付きで5名の読者にプレゼント！「人生四十八手：千葉麗子写真プレゼント」係まで。



←『聖剣伝説2』のプリムになった千葉ちゃん。「WOWOWで毎週日曜8：30から『アトムの気持ち』というゲーム番組やってます。見てね！」



↑ニンテンドー関係ウォッチ。うーんゲームボーイってタフデザイン。どちらも海外。マリオってクールね

↑セガ関係Ver。ゲームギアってまだまだレアグルーヴだから、これもレア。ソニックはゲーム付き！



↑ガチャガチャはいつもチェック＆ポップでしょうね。ドラクエ関係の指人形は着色済みでグット＆ゲット。とくにスライムなんかはカワイイ。あとシリーズでセーラームーンもあってこれもいい感じ。ソニックはオマケ



↑最後にお送りするのが一番のレアですねぇ。インベーダーばっぢ。うーん。この響き。最近またキテますよ。ゲームセンターあらし。90'Sで再生してくれないかな。帰って来たあらしストIIでムーンサルトなんちって

バトル・マスター
BATTLE MASTER
究極の戦士たち
STORY

石垣環が描くバトルマスターの世界①
THE WORLD OF BATTLE MASTER
究極の戦士たち



月で待つ者

月の上の神殿で、その男は甲冑のような巨体を、孤独に病んだ王のごとく玉座に横たえていた。

巨大な神殿には、彼の他には誰も、生あるものは存在して居なかった。そして、彼の視界に入るものは、白骨を敷き詰めたかのような荒涼たる月の海だけであった。まるで、質量があるかのような静寂に包まれながら彼は、物思いに耽っていた。

彼は永劫ともいえるほど長い間、旅を続けてきた。星々を駆け巡り、銀河の深淵を越え、彼は戦い続けて来たのである。その旅は、自分より強い者を倒す、ただその為だけの旅であった。しかし今や彼は、疲労感と絶望感の中にあった。

確かに彼は、ありとあらゆる敵を倒して来た。その為に、肉体を鍛え、技を磨いた。そしてその結果、彼の前に立ちはだかる者は、誰一人としていなくなったのである。

彼は戦いの持つ、死への恐怖と緊張感だけ

©イラストレーション／石垣環…1961年1月8日青森県生まれ。HIPPONの前身である『ファミコン必勝本』で1988年に連載開始後、HIPPON SUPER! 93年3月号での完結まで足掛け6



人類の平穏は、外宇宙からの突然の来訪者によって破られた。来訪者の名前は“ゼノ”。彼は全世界に対して、こう宣告した。「私は、宇宙を戦って渡り歩く究極の格闘戦士“ゼノ”。私は世界征服などには興味がない。私の望みは強い者と戦う事だけだ。私に勝った者には、どんな願いでも一つかなえてやろう。一足先に月でまっているぞ」野望を胸に秘め、戦士達の戦いが始まる。

に、喜びを見出だしてきた。しかしもはや最強となった彼にとっては、戦いはただの虐殺に過ぎず、退屈な遊びに過ぎなかった。そして彼はそんなものには、何の喜びも見出だせなかった。

俺を倒せる奴はいないのか!? その強烈な飢餓感だけで彼は旅を続け、この銀河の辺境まで流れついた。しかし、いまだ彼を倒そうとする者は誰一人あらわれなかった。憂鬱に囚われる己の脆弱さを、彼はどうしようもなかった。

どのくらいの間、物思いに耽っていたのだろう。突然彼は、人の気配を察した。彼は久々の戦いの予感に、心地好い緊張感を覚えた。「待たせたな、ゼノ」目の前に立つ男の顔を見て彼は、喜びにうち震えた。その男の目は、彼と同じ欲望に身を焦がす者の目であった。彼は笑いながら言った。

「俺の旅は、お前のような男に会うためにあったのかもしれぬな」

SFC バトル・マスター

■東芝EMI■11月発売予定■(予)¥9,800

●ACG
●2P対戦可
●コンティニューあり
●カートリッジ

最強戦士を目指して8人が集合!!

ある者は自分の存在意義をかけて、ある者は愛する者の為に、宇宙最強の戦士ゼノへの挑戦権をかけて、8人の戦士達の戦いが今始まる!!

新作格闘ゲーム『バトル・マスター～究極の戦士たち』が東芝EMIより発売される。プレイヤーの使うことの出来る8人の戦士達は、サイボーグ女戦士や狼男、はては透明人間の警察官まで、どれも個性的なキャラクターばかり。多彩な連続技や空中技、強力な破壊力を持つ必殺技などを駆使して、全てのライバルキャラクターを破った者だけが、ゼノと戦う資格を得ることが出来るのだ。

2P対戦も可能なので、多彩な技の数々をマスターして、熱いバトルに燃え上がれ。



↑プレイヤーの選ぶことの出来る8人のキャラクターは、それぞれ特徴的な攻撃方法を持っている。自分に一番あったキャラクターを選べ

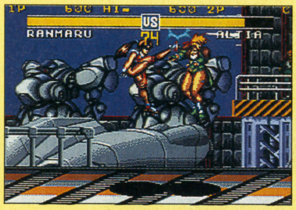


↑宇宙最強の戦士ゼノ。いとも簡単に月面に神殿を建ててしまう彼の科学力を持ってすれば、どんな願いでもかなえてしまうことが可能だ

逆転勝利のための華麗な技の数々!!

⊙連続空中技

一般の格闘ゲームでは、空中の攻撃は1回限りのものでしかなかった。しかしこのゲームではジャンプ中、小攻撃なら3回、中攻撃なら2回、大攻撃と必殺技なら1回攻撃することが出来る。さらに空中防御も可能だ。



↑空中連続攻撃と空中防御の概念の導入で、今までにない緊張感あふれる空中戦を体験することが出来る

⊙カウンター攻撃

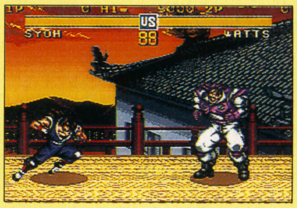
ガードはめや、投げはめに苦労した経験は誰にでもあるだろう。しかしこのカウンター攻撃によって、ガード即反撃による攻撃が可能となった。また投げられても、返し技コマンドの入力によりダメージを受けずにすむぞ。



↑ガードした瞬間にコマンドを入力することによって、ガードのグラフィックが出た瞬間に攻撃に移れる。タイミング勝負だ

⊙キャンセル&ダッシュ攻撃

キャンセル技を駆使した連続攻撃も多彩だ。また相手方向に2回パッドを入れればダッシュとなり、即時に間合いを詰めて、そのまま攻撃に移ることが出来る。これらの技を使いこなして、速攻で勝負を決めよう。



↑飛び込み3段攻撃などの連続技は、迅速かつ正確なコマンド入力が命だ。マスターするまでが大変だが、その価値はある

さらに詳しく知りたい人は次ページへ!!

年にわたり『コミック　ウィザードリィ』を執筆（宝島社刊：全4シリーズ9巻に収録）。その画力・作劇術ともに定評がある。一方で学生時代からのSFファンという一面も持つ。

バトル・マスター
BATTLE MASTER
究極の戦士たち

CHARACTERS

石垣環が描くバトルマスターの世界②

THE WORLD OF

BATTLE MASTER

究極の戦士たち



蘭丸

空拳道総裁の一人娘。勝ち気だが、優しい一面も持ち合わせた一本気な性格。ショウに淡い想いを寄せている。国籍・日本。22歳。



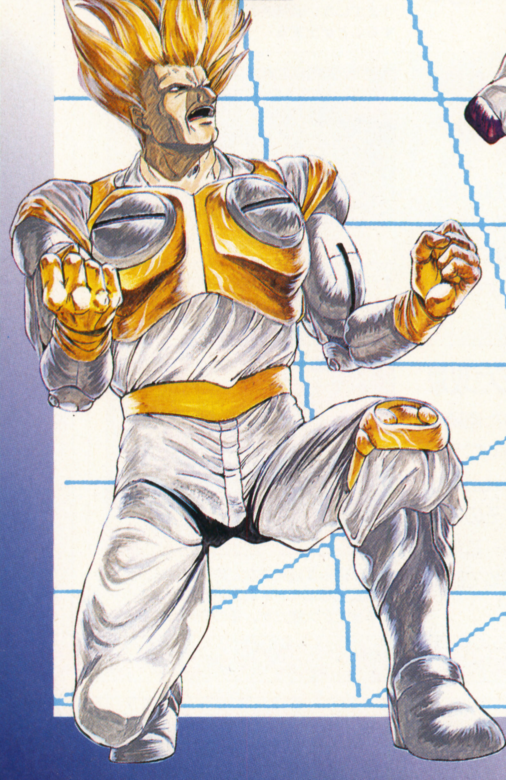
ショウ

元・内閣総理大臣調査室特別防諜局特殊部隊所属。戦いの中だけに己の存在意義を見出だす彼は、敗北を極度に嫌う。蘭丸とは同じ空拳道を学んだ幼馴染み。国籍・日本。24歳。



チャン スーチン

九龍マフィアの御曹司。父を乗り越えようと武術にのめり込むが、今だ果たせず、苦悩する。国籍・中国。25歳。



ワッツ

地下プロレスのアンドロイドレスラー。1098連勝もの記録を持つレスラーだが、試合で友人を殺してしまい組織を抜け出す。自由を求めて彼は戦う。国籍・アメリカ。35歳。



ソリッド・バディ

外宇宙からやって来た透明人間。悪人をしばき倒す事を趣味としており、その為に警察官になった。しかし彼は決して正義の味方などではない。ただ暴力が好きなだけなのだ。国籍・スペースコロニーUSA。年齢不明。



半人半獣の狼男。捨て子だった彼は、修道女に拾われて育てられる。成長した彼は、外見に似合わず、敬虔な信仰者である。国籍・ルーマニア。27歳。



アメリカ陸軍特殊戦略部隊所属。彼女は作戦中に瀕死の重傷を負い、サイボーグとして蘇った。普通の女の子に戻りたいと望む彼女は、失われた肉体を求めて戦い続ける。国籍・アメリカ。22歳。

海賊モーガンの子分。大好物のハチミツドーナッツの為に戦う男。国籍・不明。32歳。

SFC **バトルマスター〜究極の戦士たち** 東芝EMI 11月(予)

過激な必殺技を極めろ!!

このゲームには、通常の必殺技の他に封印された必殺技というものが存在する。技の出し方は自分で捜し出すしかないが、その破壊力はどれも絶大だ。



ショウ

遠距離攻撃の雷撃拳、高速移動の風神脚、対空防御の超神拳の三つが、ショウの必殺技だ。封印された必殺技も三つある。どの技も出しやすい。

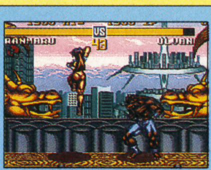


↑やはり雷撃拳は攻撃の要になる



蘭丸ランマル

華麗な空中技と力強い足技を持つ蘭丸の必殺技は、雷神脚と空中膝当て身と流星打の三つだ。封印された必殺技は四つと多いので、ぜひ捜そう。

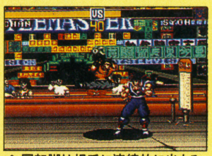


↑対空防御に効果的な流星打



チャン・スーチン

チベット奥地で魔獣を召喚する秘術を会得したチャンの必殺技は、炎牙、回転脚、超神脚の三つだ。彼の真価を発揮する封印された必殺技は三つある。

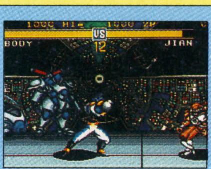


↑回転脚は相手に連続的に当たる



ソリッド・バディ

バディの必殺技は、スパイラルショット、ドリルアタック、オールレンジアタックの三つだ。封印された必殺技は三つ。どの技もちょっと変だ。

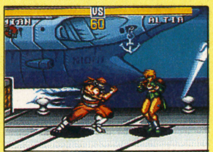


↑スパイラルショットで対空防御



ジアン

常人離れした脚力を持つジアンの必殺技は、ローリングパワーボム、グルグルパンチ、BOMB² ローリングの三つ。封印された必殺技は二つある。

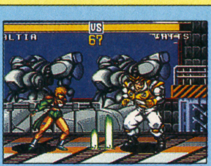


↑グルグルパンチでダッシュ



アルティア

アルティアの必殺技は、ダッシュアッパー、グラビティーウェイブ、テールセイバーの三つ。封印された必殺技は二つと、ちょっと少なめ。



↑地を這うグラビティーウェイブ



ウルヴァン

狼男のウルヴァンの必殺技は、シルバーファング、ソニックレッグ、ネコキックの三つと、どれも野性的。封印された必殺技は四つある。



↑ネコキック。狼なのに猫とは?



ワッツ

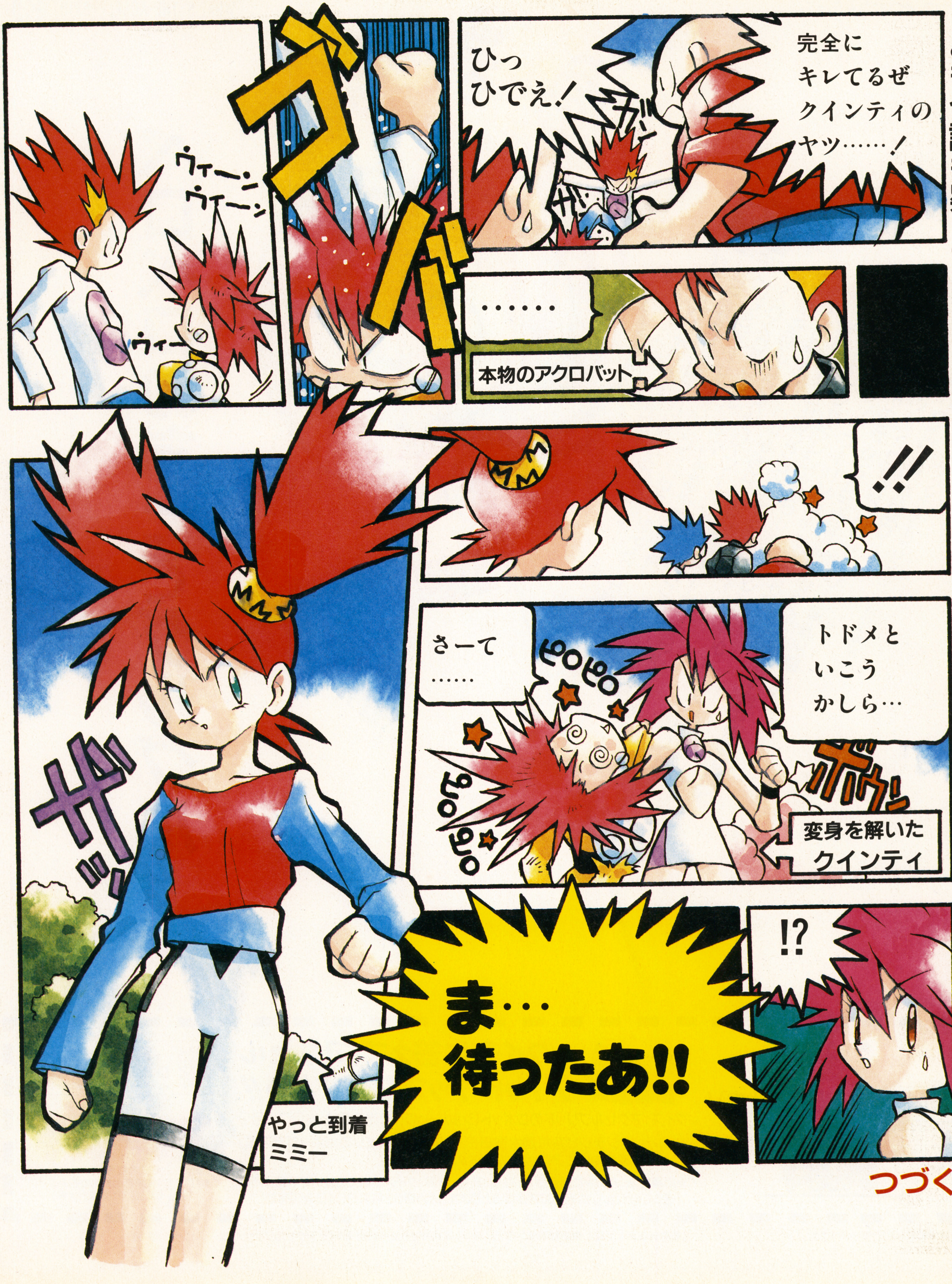
パワフルなワッツの必殺技は、トルネードパイルバスター、タワーブリッジ、スーパードロップキックの三つ。封印された必殺技も三つある。



↑必殺トルネードパイルバスター

ついに反撃開始！本家本元クインティの怒り爆発！





よもや誰も疑ってないとは思うけど、ほんとに単行本化計画中。お便りよろしく!

ペロペロのあとでグルグル。



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

これはどこまでも噂だが、
目が回るほど高いところで仕事する
ビルの窓ふきのお兄さんたちは、みんな、仕事の前に
ペロペロキャンディのうず巻を見つめて
目が回らないようにトレーニングをしているそうだ。
ペロキャンができる前は、蚊とり線香やナルトのうず巻を
愛用していたらしいが、さだかではない。
そこでアクセルブリッドのうず巻をクリアするアドバイスとして
ペロキャントレーニングをおすすめしたい。
天地左右が、グルグル回転するうず巻世界に自信がないって？
それじゃ、ペロペロしてからもう一度考え直そう。

ACCELE BRID

スーパーファミコンソフトアクセルブリッド11月26日発売予定

発売まであと 

日(推定)!
(9月4日現在)

エージェンシーからの **予告**

★クイズに答えて、アクセルブリッドグッズを当てよう!!

クイズ：アクセルブリッドのロボット(シルバーメア)の光る目は、右目?左目?

＊ヒント：フジテレビ系毎週水曜日P.M.7：30～「タモリのボキャブラ天国」番組内にてアクセルブリッドのCM放映中

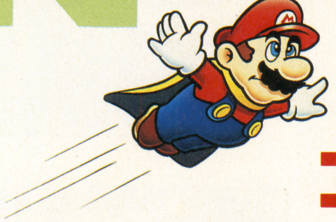
★応募方法：ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、クイズの答えを書いて下記住所へ送ってください。抽選で30名様に当たります。締め切り9月末日(当日消印有効)

トミーのおもちゃは、おもちゃ券で買えます
◀このマークのお店でお求めください！

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)

(応募先住所) 〒124 東京都葛飾区立石7-9-10 株式会社トミー新規事業部「アクセルブリッド」エージェンシー係 迄

NewSoftStreet



『ファミコンスペースワールド'93』で出展されていた秋以降の注目作から、メガCDの話題作『ナイトトラップ』まで計44タイトルを紹介します。

ファミコン スペースワールド'93 REPORT

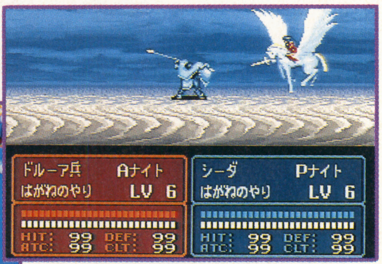
シンボリックゾーン展示作品を紹介！

このページでは『ファミコンスペースワールド'93』の顔ともいえる、シンボリックゾーンにおいて展示されていた作品を紹介する。

シンボリックゾーンに展示される為には厳しい審査を通り抜けねばならず、展示されていた作品群は、どれも今後注目を集めそうな優秀作ばかり。

今回シンボリックゾーンに展示されていた作品数はＳＦＣ12本、ＦＣ１本、ＧＢ５本の計18タイトル。ここでは今号他のページで紹介している『ロマンシングサ・ガ２』や『ロックマンＸ』、『新桃太郎伝説』などを除いた12タイトルを中心に紹介していこうと思う。

SFC スーパーファミコン



↑ファイアーエムブレム　紋章の謎（任天堂）
ファンタジー世界を舞台とした任天堂の人気シミュレーションＲＰＧがついにＳＦＣに登場する。ビジュアル、ＢＧＭともにパワーアップ。ＳＦＣ初の24Ｍという大容量ＲＯＭの採用で、どんな戦いが待ち受けるのだろうか？



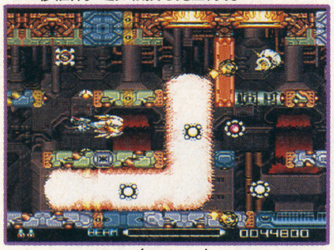
↑アラジン（カプコン）
この夏話題となった、劇場用アニメが早くも登場。カプコンならではのキメの細かさに注目！



↑餓狼伝説２（タカラ）
ＮＥＯ・ＧＥＯで大ヒットした対戦型格闘ＡＣＧの移植作。超必殺技も完全再現



↑龍虎の拳（ケイ・アミューズメントリース）
『餓狼伝説２』と同じくＮＥＯ・ＧＥＯからの移植作。迫力ある画面処理がウリ



↑Ｒ－ＴＹＰＥ３（アイレム）
新たなフォースシステムなどをひっさげて登場するシリーズ第３弾。バイドの侵略を阻止せよ！

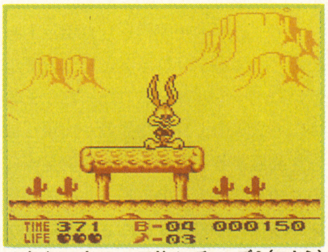


↑ガイア幻想紀（エニックス）
エニックスオリジナルのアクションＲＰＧ。現存する古代遺跡が大胆な仮説と共に実名で登場

FCの出展タイトルが激減！

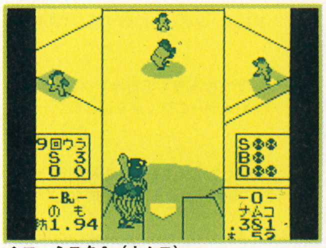
現在の家庭用ゲームの基盤を作ったファミコンも発売から10年が経ち、ビックタイトルもＳＦＣに移行したためか、今回の『ファミコンスペースワールド』ではこれといった注目作が出展されておらず、総数も14本と少なめ。

新型ファミコンの登場を前に、今後の動きが気にかかるところだ。

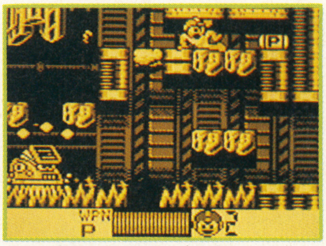


↑タイニートゥーンアドベンチャーズ２（コナミ）
ＳＦＣ、ＦＣ、ＧＢと多機種に渡って発売されている人気キャラクターアクション

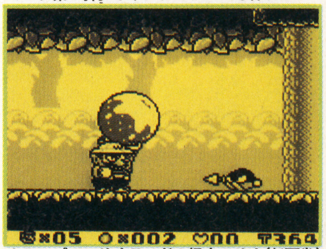
GB ゲームボーイ



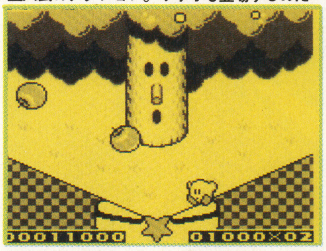
↑ファミスタ３（ナムコ）
バーコードボーイ対応で発売される、ＧＢファミスタ第３弾。オリジナルチームも作れる



↑ロックマンワールド４（カプコン）
ＦＣ版の『４』と『５』の総集編。新キャラも登場する人気シリーズの最新版

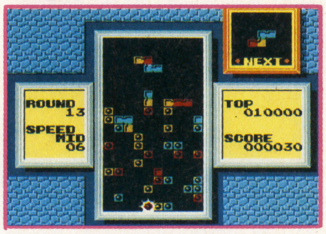


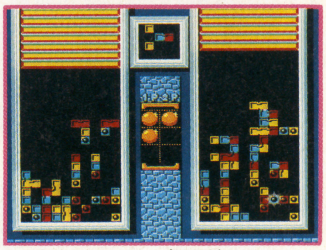
↑スーパーマリオランド３怪力ワリオ（任天堂）
言わずと知れた全世界的人気キャラ、マリオが主人公のアクション。ワリオも登場するのだ



↑カービィのピンボール（任天堂）
カービィがボールの代わりに画面内を飛び回るコミカルなピンボールゲーム

FC ファミリーコンピュータ





↑テトリスフラッシュ（任天堂）
落ちものパズルの定番『テトリス』に、『ドクターマリオ』の興奮をプラスミックス

SFC ロックマンX

■カプコン■12月発売予定■¥9500(予)

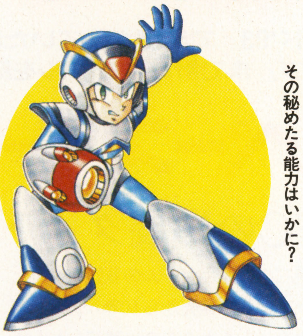
●ACG
●1P専用
●パスワード
●カートリッジ

ロックマンついにSFCで登場！

ＦＣで良質のアクションゲームとして今なおシリーズの新作が発表されているロックマンシリーズ。そのロックマンがついにＳＦＣに初登場することとなった。『ロックマンＸ』というタイトルはこれまでのロックマンシリーズとは、また違ったロックマンであることを表しているようだ。事実、世界観はこれまでのシリーズと同じではあるが、続編ではないのである。

Ｄｒ．ライトが開発したロボットを母体としてレプリロイドという人間に近いロボットが開発された。だがその中にも故障者、狂いだす者が出現し彼らを破壊するイレギュラーハンターなるものも存在するのであった。ある日レプリロイドの反乱が起き、イレギュラーハンターＸとＺＥＲＯは同じレプリロイド相手に戦いを挑むのである。

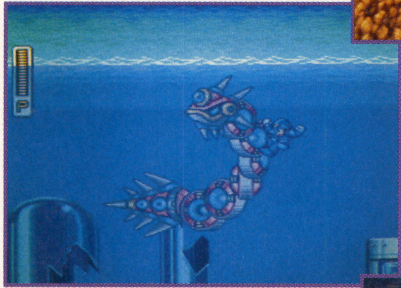
これが『X』の勇姿だ



←今までのシリーズに比べて鋭角的な印象を受ける『X』のデザイン。果たして、その秘めたる能力はいかに？



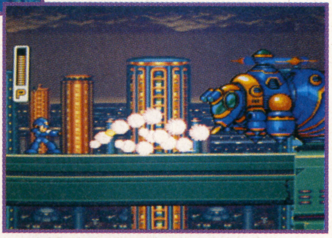
↑お互いロボットに乗り込んでの勝負



←ザコキャラも豊富なアクションで、プレイヤーの行く手をはばむ!!



↓巨大なボスキャラとの戦闘だ。ＳＦＣの機能をいかした個性的な攻撃をしかけてくるぞ





→従来のようにボスを倒して武器を入手する他に、ステージに隠されたパーツでパワーアップするぞ

SFC ラッシング・ビート修羅

■ジャレコ■12月発売予定■価格未定

●ACG
●2P同時可
●コンティニューあり
●カートリッジ

同社のラッシング・ビートシリーズの第３弾が、この『ラッシング・ビート修羅』だ。横スクロール格闘アクションゲームの、このシリーズの特徴である〝怒りモード〟も健在だ。これは一定量ダメージを受けると、一定時間無敵となり攻撃力も上昇するというもの。さらに今回は選んだルートによってゲームの進行が変化していくマルチシナリオ方式となっているぞ。これにより何通りものプレイが楽しめるぞ。また、ステージ自体も単純な横スクロールの画面構成でなく、ステージ内は自由に移動できる立体的な構成なのだ。



→４人のキャラから選んでプレイ。それぞれ独自の技を持っているぞ



←ド派手な特殊必殺技が敵に炸裂する。ここぞという時に使うべし

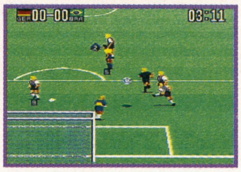
SFC スーパーJカップサッカー

■ジャレコ■11月発売予定■価格未定

●SPG
●２P対戦可
●バックアップ
●カートリッジ

セカンドステージに入っても白熱した試合を繰り広げるＪリーグの人気もあって、今が旬のサッカーゲーム。ジャレコから『スーパーＪカップサッカー』が登場だ。ちなみにＪはジャレコのＪなのだ。

世界24ヵ国の中から好きなチームを選んでプレイする。予選リーグを突破して決勝トーナメントで世界一を目指すのだ。ゲームは斜め上から見下ろした奥行きのある画面で行われる。面白い機能としてビデオのように巻き戻し・早送りのできるリプレイがあるぞ。



←ボールが高く上がるとフィールド全体を見渡せる全体画面に切り変わってフィールドのようすが一目でわかるようになる



→審判に見つからなければ少しばかり荒っぽいラフプレイもOKだ

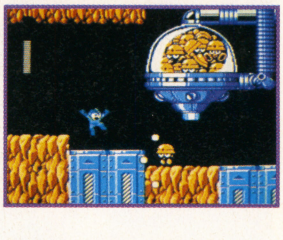
FC ロックマン 6

■カプコン■11月発売予定■¥7800(予)

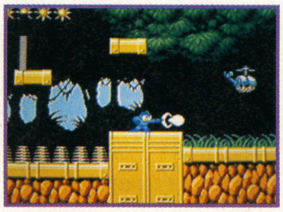
●ACG
●１P専用
●パスワード
●カートリッジ

すっかりおなじみとなったロックマンシリーズ。シリーズもついに第６作目を数えることとなった。ここまでシリーズが続くのも、高水準のアクションとそれを支持するユーザーの熱意のなせる技であろう。

今回の敵はロボット選手権に出場するべく全世界から選び抜かれた最強のロボット８体を奪い、世界支配をたくらむＭｒ．エックス。ロックマンは彼の野望を阻止すべく再び立ち上がったのだ。お助けキャラのラッシュ・エディー・ビートとともに、スーパーロボット軍団に立ち向かっていくぞ。



→今回のボスキャラは全世界からの20万通の応募から選ばれた国際色豊かな８体だ



←お助けキャラのラッシュはロックマンのパワーアップの鍵を握っているらしいぞ

アクトレイザー2 沈黙への聖戦

SFC

■エニックス■10月29日発売予定■¥9300(予)

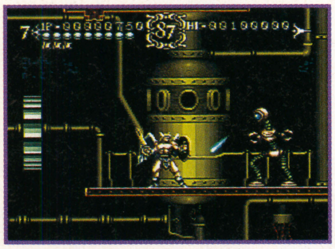
●ACG
●1P専用
●パスワード
●カートリッジ

再び地上に降りたった神に新たな試練が待ち受ける!!

ＳＦＣ初期の作品の中で当時注目を集めた『アクトレイザー』。美しいグラフィックと、まるでオーケストラのような重厚なサウンド、そしてオリジナリティの高いクリエイションモードなど話題のソフトであった。海外での評価も高く、その人気はドラクエをも凌ぐほどであった。その『アクトレイザー』の続編がついに登場することとなった。前作のスタッフが再び集まり２年間という歳月をかけて完成させたのが、この『アクトレイザー２ 沈黙への聖戦』なのである。

今回の『２』は純粋に100%アクションゲームとなっている。前作のアクションモードも秀逸なものだったが、今回はそれをさらに上まわる完成度となっている。細部まで描きこまれたグラフィックや多重スクロールする背景、さらに荘厳さを増したオーケストラサウンドなど、どれをとっても高いレベルにある。それらにも増して、ステージの構成やトラップや敵の配置などが非常に練りこまれていて、プレイヤーを楽しませてくれる。アクションゲームの楽しさを存分に堪能できる作品だ。

気になるゲームのストーリーは前作で倒した魔王サタンが復活し神の住む天空城へ攻めてきたことに端を発する。サタンを倒した神だったが、サタンの体は６つに裂け地上に落下した。そしてサタンはそれらの地域の人間の心を乗っ取り再び力を蓄え始めたのだった。それを見た神はサタンの復活を阻止し永遠に葬りさるために再び地上に降り立つ決心をした。地上に残された神の石像に乗り移り戦いに赴くのである。



↑アクションゲームの何たるかを知っていなければ面白い作品は生まれない

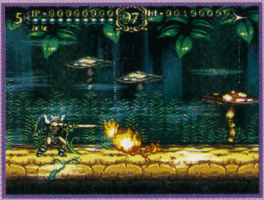
ここが変わったアクトレイザー２

『アクトレイザー２』の前作との大きな違いは、純粋なアクションゲームになったということ。前作ではアクションモードと、ＳＬＧ的な要素の入ったクリエイションモードを交互にプレイしていくというものであった。今回はアクションモードオンリーになったが、それでも前作を越える面白さを持っているぞ。

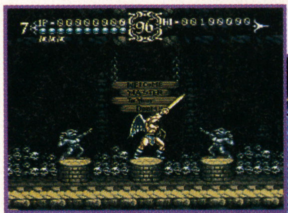


↑クリエイションモードはなくなっても天空城は健在。今回は３段階にマップを拡大・縮小できるぞ

細かな変更点としては敵キャラのライフも表示されるようになったことや、魔法のシステムの違いが挙げられる。魔法は前作ではステージ前にひとつを選択したが今回は✚キーとキャラの状態（立つ・ジャンプ・滑空等）により７種類を使いわけられる。



←魔法はアイテムを取得することで使用回数が増える



←✚キーとの組み合わせにより数種類の方向に剣を振って攻撃できるようになった



→可愛いキューピットの姿が見られるのは今回は会話のお尻だけ。今回の台詞も考えさせられたり、感動するようなものが多いのだ

さらに多彩になった主人公のアクション

今回のプレイヤーキャラの前作との違いは羽と盾の有無だ。これらが加わってプレイヤーキャラのアクションの幅が広がった。

まず羽があることからわかるように空を飛べるようになった。ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すことで滑空状態になる。この時に✚キーを上に入れるとゆっくりと着地し、急降下する。

盾は敵の弾など攻撃を防いでくれる。ボタンを押していなければ防御状態だ。上方への防御もできるぞ。



→新たに加わった滑空を上手に使いこなそう



←急降下からの攻撃は通常よりもダメージが大きい

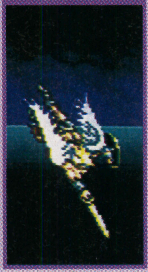
上つき



下つき



急降下

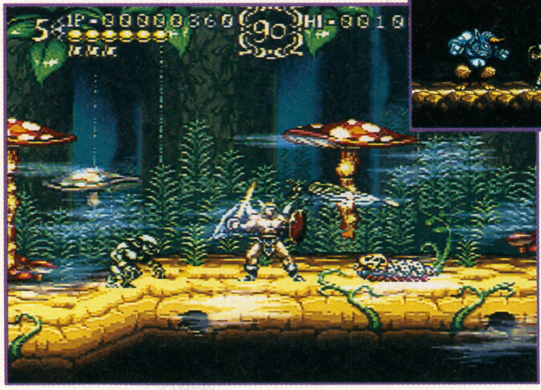


防御



→初心会で多くのサウンドクリエイター達をうならせたオーケストラサウンドもさらに磨きがかかった。古城祐三氏の才能には脱帽してしまう





←今回も敵キャラは多彩な攻撃方法でプレイヤーに襲いかかってくる。どんなにトリッキーなキャラも攻略の糸口がある。それを発見し自分なりの攻略法を作っていくのも、またアクションゲームの楽しさなのだ

SFC

ツインビー レインボーベルアドベンチャー

■コナミ■12月発売予定■価格未定

●ACG
●2P同時・対戦可
●バックアップ
●カートリッジ

大人気『ツインビー』シリーズ最新作は、コミカルアクションでの登場だ!!

コナミを代表するキャラクターの一つ『ツインビー』の新作が、STGではなく、シリーズ初のACGとして登場するぞ。

鳴りつづく限り宇宙の平和は守られるという、伝説の7つの鐘「レインボーベル」。あるとき宇宙のどこかに追放された悪の天才科学者「ワルモン博士」はそれらを奪い手下達に分け与えてしまった!! 人々の奪われた希望を取り戻すために、ツインビー、ウインビー、グインビー達のあらたな冒険が始まる。アーケード版『でたな!?ツインビー』以来強調された可愛らしいキャラクターのボイスも、さらにパワーアップ。また、アクションということで、プレイヤーキャラ3種類には、それぞれ細かく豊富な仕草が用意されており、パターンも豊富に用意されている。特にためによる大ジャンプなどは他のACGでは味わえなかったスピード感、爽快感が味わえるぞ。

もちろんツインビーということで、ベルパワーアップも健在。オプションをつけたり、バリアを張ったり、靴を履いたりしてしまうのだ。

プレイヤーはツインビー、ウインビー、グインビーの3種類の中から1機選択してプレイ。2P同時に加えて、2P対戦プレイも可能なのだ。



←プレイヤーセレクト画面。可愛らしい3人?のキャラ



↑今回の敵、悪の科学者ワルモン博士。彼が奪った7つのレインボーベルを取り戻すのだ





←↑Bボタンを押しっぱなしにして、ジャンプゲージが満タンになった時にはなすと、ためジャンプ。スピードが気持ちイイ



←背景が美しいオーロラマウンテン。ゲーブルで降下



↑緑のベルを取れば可愛いオプションが付くぞ



↑跳んできた爆弾はタイミング良くXボタンを押すとキャッチできる。それを敵に向かって投げつけることも可能なのだ

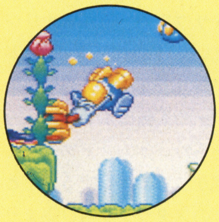


↑青ベルを取れば貫通するレーザーが撃てる

プレイヤーごとのアクションに注目!!

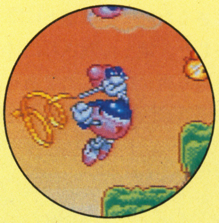
今回の『ツインビー』は黄色のベルを取ることで、武器を使った攻撃が可能になる。この武器は、ツインビー、ウインビー、グインビーのそれぞれプレイヤーキャラによって違うものが用意されており、これらの仕草がなんとも言えず可愛らしいのだ。

ツインビー



←ツインビーの持つ武器はハンマー。近寄る敵をポコポコと叩け叩け!

ウインビー



←ウインビーの持つ武器はリボン。女の子らしく、非常にカワイイ攻撃なのだ

グインビー



←グインビーが投げている武器はガラガラ…。だってぼく赤ちゃんなんでちゅもの



↓もちろん2P同時プレイも可能なのだ。華麗なコンビネーションで難関を乗り越えろ!!



↑坂道ではスライディングもできてしまう。今回のツインビーには、まだまだ多彩なアクションがたくさん用意されているのだ



←ヘコポンアイランドのボス。巨大なロボット相手にハンマーで立ち向かうツインビーの雄姿。このように各面で待ち受けるボスキャラ達を叩きのめしてレインボーベルを7個取り戻し、世界に平和を取り戻すのだ!

PC マーシャルチャンピオン

■コナミ■12月発売予定■価格未定

●ACG
●2P対戦可
●コンティニューあり
●SCD

あの人気作が早くもPCに登場！

大きなキャラクターとダイナミックな必殺技で、注目を集めたアーケードの人気格闘ACG『マーシャルチャンピオン』が早くもPCエンジンスーパーCD-ROM専用ソフトとして発売されるのだ！

プレイヤーの選択できるキャラは10人。アメリカンなくの一から、元歌舞伎役者まで、キャラクターの個性も豊か。中には、武器を使った攻撃を得意とする者もおり、それを奪って攻撃することも可能だ。特徴的なのは、攻撃方法を強弱ではなく3ボタンにより上段、中段、下段に分けてあること。もちろん必殺技も多数用意されているぞ。

ゲームのシステムは3ラウンドの2本先取型。進行はトーナメント形式で行われる。もちろん1PVS2Pも可能で、いつでも乱入プレイが可能だ。



↑日本人の格闘家JINの必殺技、鳳凰拳。気で作った火の鳥を飛ばす



←京都の山を背景に闘う2人の格闘家。アヴーの炎が燃える、燃える





←↑↓アーケード版に比べて、若干キャラクターの大きさが小さくなった気もするが、ダイナミックな必殺技はそのまま再現。スーパーCD-ROMでの発売なので、豊かなキャラクターボイスも完全再現されるだろう







↑→現在、12月の発売に向けて鋭意制作中とのこと。発売まで首をながーくして待つのだ！

SFC がんばれゴエモン2 〜奇天烈将軍マッギネス〜

■コナミ■12月発売予定■¥9600

●ACG
●2P同時可
●バックアップ
●カートリッジ

あの『がんばれゴエモン』が再びスーパーファミコンに登場するのは、先月のお伝えした通り。

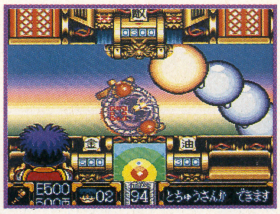
今回は、その〝2〟に登場するキャラクターを紹介するぞ。

今回登場するプレイヤーキャラは、おなじみのゴエモン、エビス丸に加え前作の伊賀忍者屋敷でゴエモン達と戦った、からくり忍者サスケの3人。それぞれ攻撃方法が異なるぞ。

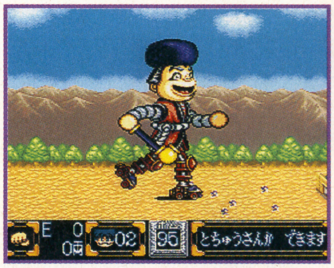
そしてもう一つ。シリーズ初登場の巨大メカ〝ゴエモン・インパクト〟。対ボス戦ではコックピットからの視点に切り替わり3D戦になるのだ。



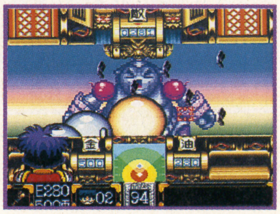
↑前作で敵として登場した、からくり忍者がプレイヤーキャラとして登場。刀で斬りまくれ！



←対ボス戦では、このようなコックピットからの視点での3Dバトルに切り替わる



↑巨大ロボ〝ゴエモン・インパクト〟登場！



↑L、Rボタンを押すことで敵の攻撃を防御！ スキを見てパンチを繰り出せ!!

MD リーサルエンフォーサーズ

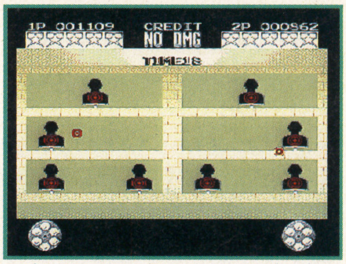
■コナミ■12月発売予定■価格未定

●STG
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

全世界的ヒットとなった『リーサルエンフォーサーズ』がメガCD版に続いて、カートリッジでも発売される。

まるで一本の映画を見ているかのようなデジダイズ処理されたリアル映像画面上の迫りくるマフィアを撃ち殺すガンシューティングゲーム。

アーケードの弾丸補充の気持ちよさを再現すべく、専用の銃が同梱包されるのがポイント。カートリッジ版の発売はメガCDを持ってないユーザーにとっては朗報といえるだろう。「ユーザー思いのコナミですから。（広報・早坂さん）」。なあるほど。



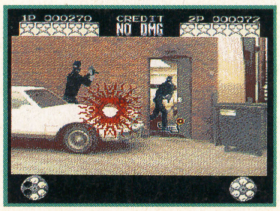
↑プラクティスモードはシューティングレンジ。オール100%クリアーを目指せ！



↑ステージの最初に挿入されるデモ。スタイリッシュだ



↑銀行、中華街、飛行場などが舞台



←弾をくらうのは当然だが、市民を弾つのもダメージに

SFC 総合格闘技アストラルバウト2

●ACG
●2P対戦可
●コンティニューあり
●カートリッジ

■キングレコード■12月下旬発売予定■価格未定

昨年発売された格闘ゲーマー達の関心を集めた『アストラルバウト』の第2弾。1Pで勝ち進んでいくモードは細分化され、「パンクラチオンロード」の他に立ち技中心の「スープレックス系格闘」と寝技中心の「サブミッション系格闘」が追加された。これにともなって技の種類も増え、特に関節技は各キャラにつき5つ前後与えられている。クロスヒールホールドなど関節技好きにはたまらないだろう。また、ほとんどのキャラはリングスの選手がモデルだが、最近新日に復帰した某藤原喜明みたいなキャラもいるらしいぞ。



←『2』は基本的に変更はないが、システムを一新したかのような印象を受ける



←前作よりも視点が下がりキャラも大型化して見やすい。レフェリーも登場

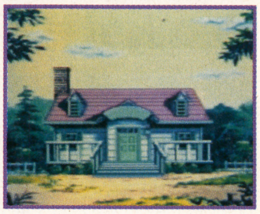
SFC スーパーリアル麻雀PIV

●ETC
●1P専用
●コンティニューあり
●カートリッジ

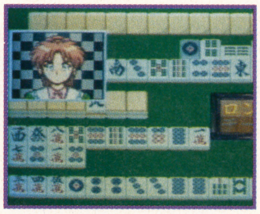
■セタ■12月発売予定■¥9800(予)

ゲームセンターでおなじみの人気麻雀ゲームシリーズがSFCでお目見えだ。SFCという家庭用機への移植だけあって、さすがに女の子たちが脱ぐことはなくなったが、それでもこのシリーズの特徴である豊富なアニメーションは健在だ。

プレイヤーは、香織・悠・愛菜の3姉妹に麻雀の勝負を挑むのだ。プレイヤーが勝負に勝てば、彼女たちをデートに誘えるぞ。一緒に夏祭りに行ったり、スポーツでともに汗を流したり、その他にも様々なデートスポットが用意されているというから楽しみだね。



←移植にあたって新たに描き起こされたグラフィックがたくさんあるぞ



←3姉妹の愛菜との対戦画面。何としても麻雀に勝ってデートに誘うのだ

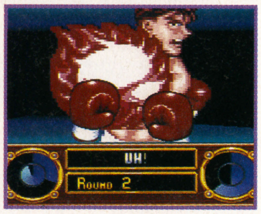
SFC 鬼塚勝也スーパーバーチャルボクシング〜真拳闘王伝説〜

●SPG
●2P対戦可
●コンティニュー
●カートリッジ

■ソフエル■11月発売予定■¥8900(予)

このゲームは、WBA世界ジュニアバンタム級チャンピオンの鬼塚勝也が監修したという本格派ボクシングゲームだ。パンチの出し方や軌跡などにプロの厳しい目が生かされているぞ。

ゲームはボクサーの視点から見た3D画面となっている。SFCの拡大・縮小機能を使い、距離によって相手の大きさが変化してゆく。相手の繰り出すパンチも目の前に大きく迫ってきてまさに自分がボクシングをしているかのような疑似体験が味わえるソフトとなっているぞ。



←自分の目の前に相手のパンチが迫りくる、迫力のある画面だ



←プレイヤーは6人のボクサーと対戦していく。見た目も様々だが、ボクシングスタイルも様々だぞ

SFC ザ・ラストバトル

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

■テイチク■発売日未定■価格未定

『ザ・ラストバトル』は、ジャングルウォーズシリーズ等を手がけた木村初氏によるシナリオ・ゲームデザインのファンタジーRPG。世界観にこだわりのある作品だ。

このゲームは戦闘シーンに特徴がある。戦闘は敵味方が入り乱れて迫力のアニメーションバトルが展開されるのだ。最初にキャラごとの戦略をたてた後はオートでリアルタイムに戦闘が行われるぞ。また、ストーリー中にはまるでSLGのような大戦闘がいくつか用意されているそうだ。



←戦闘シーンでは各キャラの全てのアクションがアニメーションで表示されるリアルなものとなっている



←立体感のある美しいフィールド画面。昼夜の変化もあるぞ

SFC キーパー

●PZG
●2P同時可
●コンティニューあり
●カートリッジ

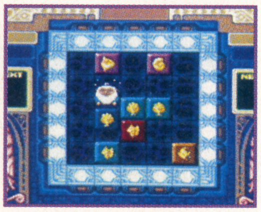
■データム・ポリスター■11月発売予定■¥7200(予)

この『キーパー』は、雑誌ログインのソフトウェアコンテストで最優秀作品にノミネートされたパズルゲームで、さらにそれをSFC用にパワーアップした作品だ。

プレイヤーはフィールド上に次々とあらわれる石板を主人公キーパーを操作して消えてゆく。石板は、同じ色もしくは同じ絵柄で3個以上並べてそろえると消えてくれるぞ。並べた個数が多いほどボーナス得点が入るのだ。だが、時間が経過すると石板の出現スピードが速くなるので、のんびりそろえている余裕はないぞ。



←このゲームはSFCだけでなくアーケードゲームにも移植されるぞ



←石板は押すだけでなく引くことも出来る。主人公の仕草が可愛いね

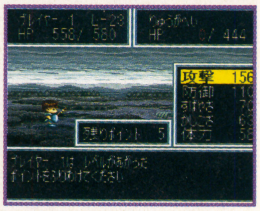
SFC 決戦！ドカポン王国IV〜伝説の勇者たち〜

●ETC
●4P対戦可
●バックアップ
●カートリッジ

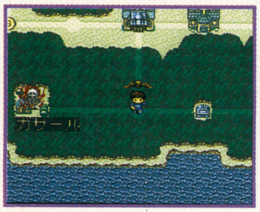
■アスミック■12月発売予定■¥8900(予)

4人のプレイヤーが王位継承権をめぐって争うRPGライクな設定のボードゲームが、この『決戦！ ドカポン王国IV〜伝説の勇者たち〜』だ。

平和なドカポン王国をある日モンスターたちが襲ってきた。そこで、王様は各地から勇敢な若者を集め、モンスターを倒し、王国に平和を取り戻した者を姫の婿に迎えるというのだ。プレイヤーは他のライバルと争いながら、モンスターに支配された村を解放してゆきポイントを多く集めるのが目的。最終的には最もポイントの多いプレイヤーが晴れて花婿になれるぞ。



←RPGのようにモンスターとの戦闘で経験値を得てレベルアップするぞ



←ビッグモンスターはプレイヤーの邪魔をする強敵だが倒すとイイことがあるぞ

SFC フラッシュバック

■サンソフト■12月発売予定■￥9600

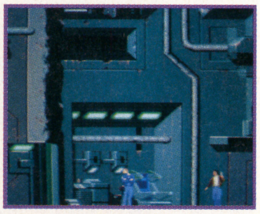
●ACG
●1P専用
●パスワード
●カートリッジ

『フラッシュバック』は銀河連邦調査局に勤務するコンラッド・ハートが主人公のSFハードボイルドアクションゲーム。

最高機密ファイルの調査中に何者かに拉致された彼は、記憶を消されたうえジャングルに落とされる。プレイヤーは数々の罠を巧みに回避しながら、過去の記憶や本来の使命を彼に思い出させていく。ゲームの背景を流れる物語は重く、まるで映画のような展開を見せていくぞ。アクションゲームではあるが、その感覚はさながらアドベンチャーともいえる作品。



←ジャングルに不自然すぎる建造物が見えてきた。緊迫した空気が漂う



←目の前には見張りと思われる人影が……。どうする？コンラッド・ハート

SFC 忍者ウォリアーズ(仮)

■タイトー■発売日未定■価格未定

●ACG
●2P同時可
●コンティニューあり
●カートリッジ

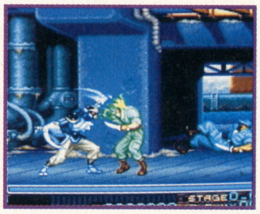
先頃、完全移植をうたったメガCD版が発売され話題を呼んだ『忍者ウォリアーズ』が、SFCにも満を持して登場する。現在はまだ見ぬ発売日に向けて鋭意制作中ということで、ゲームの詳しい内容は未発表。

画面写真から推測するに、このSFCはアーケード版を踏まえて、今の格闘ゲームの味付けを随所にほどこした作品になるのでは？

三味線の音色を効果的に使ったテーマミュージック、ボディソニック内蔵の3画面筐体が描きだした、あの世界がどうアレンジされるのか興味深い。



←燃えさかるトレーラーを背景に、迫りくる敵をなぎ倒すくの一。左下ゲージのBLASTERに注目。これは何だ!?



←中ボス、大ボス達の絶妙なアクションは健在だろうか？とても気になるところだ

SFC PLOK

■アクティビジョン■12月発売予定■￥8900

●ACG
●1P専用
●コンティニューあり
●カートリッジ

新規参入のアクティビジョンより、海外ソフト『PLOK』が移植、発売されることになった。ゲームは全方向スクロールのアクションゲームで、プレイヤーはプロックを操作してステージ内にいるすべてのノミを退治しないとゴールすることができないぞ。プロックは乗物に乗ったり、変身したりといろいろ楽しめるが、コミカルな外見とは逆に難易度は高い。

ゲーム性やキャラクター、地形や配色に至るまで、すべてが奇想天外で新鮮な感覚が味わえる興味深い作品だ。



←プロックは自分の手足を投げて敵を攻撃することができるが、たまになくすことも…



←UFOを手に入れた。この他にも戦車や戦闘ヘリも出てくる。また、変身することでボクサーやハンターにもなれる

SFC す〜ぱ〜ぷよぷよ

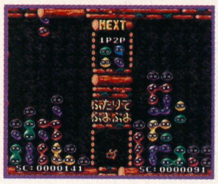
■バンプレスト■12月発売予定■価格未定

●PZG
●2P対戦可
●コンティニューあり
●カートリッジ

MDで大ヒットし、多くの中毒患者を出したパズルゲームが何とSFCでも登場することになったぞ。

上から落ちてくる〝ぷよ〟は縦か横に4個以上同じ色をつなげると消滅する。ひとつの色が消えた後さらに他の色も消えるといった具合に連鎖させて消すと相手にお邪魔ぷよを送れるぞ。

1人プレイでは16種類のキャラと対戦していく。さらに熱くなるのが友達との対戦プレイ。大連鎖を起こして画面いっぱいのお邪魔ぷよを送った時の快感はやみつきになるぞ。



←ぷよぷよの真の面白さは対戦プレイにある。大量のぷよを送られて負けた時の悔しさは筆舌につくしがたいのである



←画面の真ん中で踊っているカーバンクルの姿に愛らしさを覚える人も多いのでは

SFC 超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー

■ザムス■10月発売予定■￥8800(予)

●STG
●1P専用
●コンティニューあり
●カートリッジ

古くはFCで、最近でもPCやアーケードでゲーム化されてきたマクロスがSFCで登場するぞ。

ゲームは横スクロールのSTG。アニメのように自機は3タイプに変形するのだ。それぞれに特徴のある攻撃ができるぞ。また、3人のパイロットの選択により、自機のタイプも攻撃型や防御型、バランス型と変わってくる。自機の変形と共に幅広いバリエーションを持つゲームとなっているぞ。さらに秘密兵器〝ミンメイキャノン〟を使うと、何と敵を寝返らせて見方につけて攻撃させられるというから驚きだ。



←自機の武装はそれぞれの形態で3段階にパワーアップする



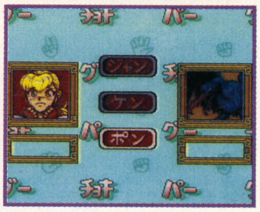
←黄金色に光っているのが味方につけた敵だ。ちゃんと攻撃してくれているぞ

SFC フォーチューン・クエスト・ダイスをころがせ

■ザムス■発売日未定■￥9800(予)

●ETC
●6P同時可
●バックアップ
●カートリッジ

この作品は角川スニーカー文庫で現在8巻まで刊行中の同名小説をボードゲーム化したもの。プレイヤーは原作に登場するメインキャラクターから1人選んでプレイ。マルチタップでの6人までの参加も可能だ。依頼されたクエストの指示にしたがってプレイヤーは目的地目指してダイスを振って向かって行くのだ。止まったマス目によって様々なイベントが発生するぞ。罠を仕掛けて他のプレイヤーの邪魔をしたりといった駆け引きも楽しめる。最終的にはフォーチューンポイントという点数の高いプレイヤーの勝利だ。



←止まったマスによってはモンスターとジャンケンで勝負することに



←お宝をめぐってプレイヤー同士の激しい戦いが繰り広げられるのだ

SFC **バトルマスター〜究極の戦士たち〜**
■東芝EMI ■10月下旬発売予定 ■¥9800
●ACG ●2P対戦可 ●コンティニュー ●カートリッジ

今ここに、対戦格闘極まる!!

ブームに乗り、多種多様に発売されてきた対戦型格闘ACG。東芝EMIが発売するこの『バトルマスター』も対戦型の格闘ACGではあるが、既存の格闘ACGの基本的な部分は抑え、問題点を改善し、さらにその上を目指した、ある意味では対戦型格闘ACGの決定版といえよう。

例えば連続技。今では当たり前となってしまった技のキャンセルはもちろん、ダッシュからの連続技や、空中での連続必殺技などは今までの作品にはなかった新たな試みだ。また、必ずと言っていいほど問題とされてきたハメ技等も、カウンター攻撃の設定により無効化されている。

豊富に用意された必殺技の中には、マニュアルに載っていない〝封印された技〟も用意されているらしいぞ!!

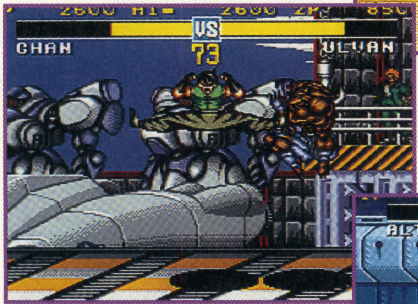


→プレイヤーキャラは8人。もちろん、同キャラでのプレイも可能なのだ

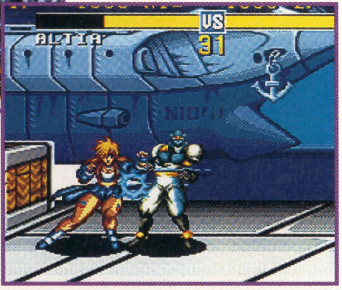


←空中での激しい闘いが、『バトルマスター』の大きな魅力の一つだ

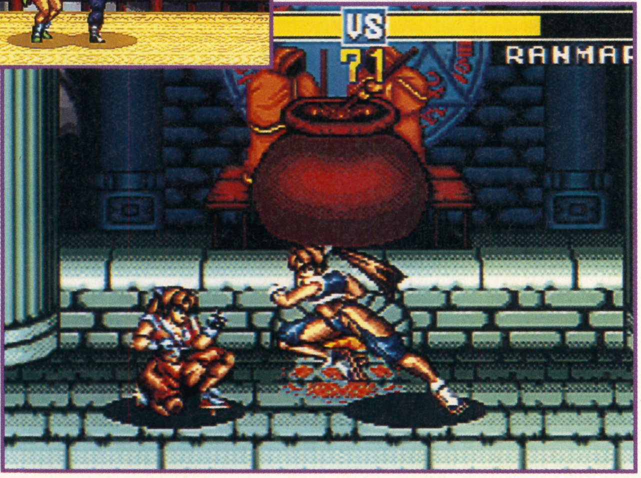




←↑連続技は地上だけじゃない！ 空中でコマンドを入力すれば、空中での連続技も可能なのだ!!
↓通常の格闘ACGと違い、ガード状態でコマンドを入れれば、即反撃できる







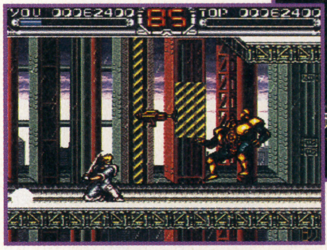
↑→飛び込んでの連続技はもちろん、ダッシュ（レバーを同方向に2回入力）からの過激な必殺技も可能だ

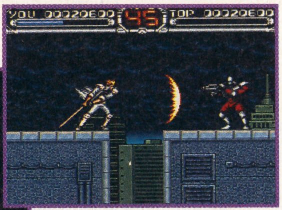
SFC **ソード・マニアック**
■東芝EMI ■11月発売予定 ■¥8600（予）
●ACG ●2P対戦可 ●コンティニュー ●カートリッジ

伝説の剣を持つ男のソードアクション！

→主人公のギア。殺人許可証と伝説の魔剣「斬魔剣」を持つ男
↓さすがに伝説の魔剣と呼ばれるだけあって、その切れ味はスゴイ。ザコキャラなんか真っ二つに…

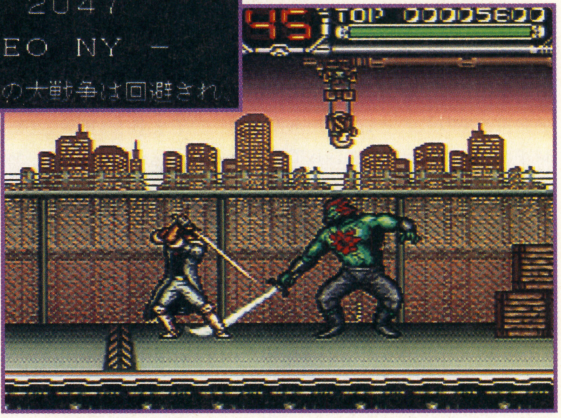






←シンプルな操作方法で多くの技を使いこなせる。必殺技だって出せるぞ



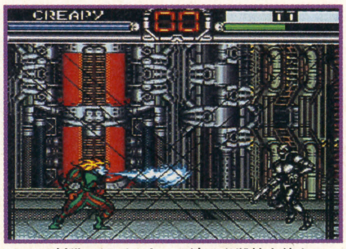


↑ハードボイルドな雰囲気の漂うオープニング。これから「ネオ・ニューヨーク」を舞台に死闘が繰り広げられる
→各ステージの最後でギアを待ち構えるボスキャラは、それぞれに個性豊かな攻撃を仕掛けてくる。まずは防御で様子を見よう

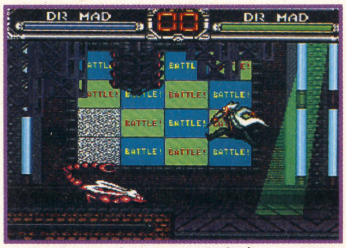
『ソード・マニアック』は伝説の剣を持つ主人公が、敵をズバズバぶった斬りながら進んでゆく硬派なソードアクションゲーム。

ＳＦハードボイルドな雰囲気漂う、『ネオ・ニューヨーク』の街で、犯罪帝国ジードと伝説の魔剣「斬魔剣」の使い手ギアが死闘を繰り返すぞ。主人公のギアは多くの剣技を使いこなすことができるうえ、防御もできる。各ステージの最後にはマッドサイエンティストの造り出した恐怖のミュータントが待ち受けているので攻撃と防御を上手く使いこなせるかが勝敗の別れ目となりそうだ。

さらに２Ｐ対戦モードも設けられており、各ステージボス６体とギアの７人のキャラで自由に対戦することもできるぞ。



↑２Ｐ対戦ではボスキャラ達の必殺技も使える。もしかしたらギアより強いかも



↑ボスキャラの中には、ある程度ダメージを受けると変身する奴もいる

PC 餓狼伝説２

■ハドソン■12月発売予定■￥6000

●ACG
●２P対戦可
●コンティニューあり
●アーケードカード対応

超人気格闘ＡＣＧ『餓狼伝説２』ＰＣエンジン版の最新画面写真が届いたので紹介しよう。

ご覧の通り、超必殺技も完全に再現されているよね。挑発のポーズだってＮＥＯ・ＧＥＯ版そのまま。さて、気になる内容の方だけれど、ＣＤ−ＲＯＭの大容量を生かし、キャラクターパターンの省略はなく、音声もほぼ完全に再現されるそうだ。ゲーム中のスピードも計算の結果、処理が遅くなるなんてことはないそうだ。あとは、読み込みのスピードがどうなるか。とにかく期待して待とう！



←ジョーの挑発ポーズ。もちろん「バンバン、おーらぁ」のボイスも健在



→アンディの超必殺技「超裂破弾」。うーんＮＥＯ・ＧＥＯ版そのまま

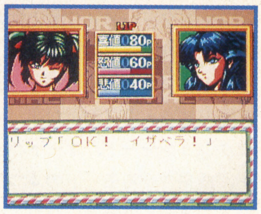
PC 魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補

■日本テレネット■94年３月発売予定■価格未定

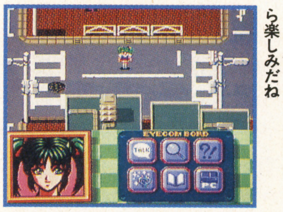
●AVG
●１P専用
●バックアップメモリ
●SCD−ROM

本作品はメガＣＤで話題を読んだＡＶＧの移植作だ。メガＣＤ版でのシステム面での不満点を解消し、さらに新キャラの登場によりストーリーも一部変更となっている。

ゲームは１話完結でストーリーが進行していく。各話ごとに主題歌つきのオープニングとエンディングがあってＴＶアニメのような雰囲気を出しているぞ。ストーリーは人間界に修行に来た女王候補のリップと彼女を取り巻く人々との物語。他の女王候補のイザベラ、リメラと共に女王の座を目指していくのだ。



←会話画面はメガＣＤ版と大幅に異なる。キャラのアニメが豊富になるぞ



←ＰＣ版は完全版ともいえるものを目指しているというから楽しみだね

PC THE ATLAS ～Renaissance Voyager～

■アートディンク■発売日未定■価格未定

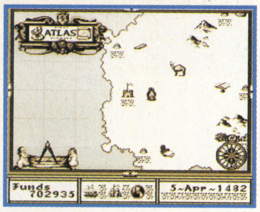
●SLG
●１P専用
●メモリーベース対応
●SCD

パソコンで人気を集めた異色の大陸探索ＳＬＧ『ＡＴＬＡＳ』がついにＰＣエンジンに登場するぞ!!

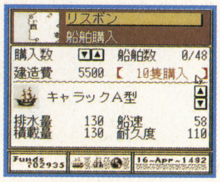
時は15世紀、いまだ世界の全貌が知らされていない時代。プレイヤーはポルトガル国王の間に結ばれた特権契約のもと、世界地図の制作を命じられた商家の主となり、限られた資源と時間のなかで世界の謎を解明していく。

パソコン版の基本部分は忠実に、さらにＰＣエンジンオリジナルのイベントなども追加される予定だ。

要チェックの１作なのだ。



←広い世界を探索し、正確な世界地図を作成することが、プレイヤーの目的なのだ



←この時代、世界を回るのに欠かせないのが船。多数用意された中から、財力、船の能力を考えて、しっかり選ぼう

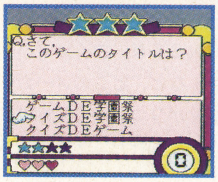
PC クイズ文化祭（仮）

■ナグザット■発売日未定■価格未定

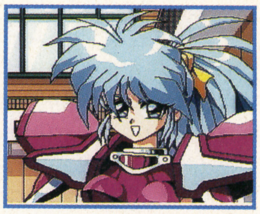
●QZG
●１P専用
●バックアップメモリ
●SCD

あの『スーパーリアル麻雀スペシャル』を発売したナグザットから、今度は学園祭を舞台にした女の子いっぱいのクイズアドベンチャーゲームの登場。

プレイヤーは聖クイーンズ女学園の新任体育教師となって、行方不明になった学園長の孫娘を捜し出さなければならない。手掛かりは学園内にいる女の子達とクイズで勝負して勝利して手に入れるのだ。総勢30余名という女の子達。カワイイ声で話しかけてくる彼女達の色香に惑わされているとゲームクリアは難しいかも。



←クイズの出題画面はシンプルかつ、ノーマル。ゲームを進めたければ、ここでは女の子のことを考えるのはやめよう



←どこかで見かけたようなキャラも友情出演？ この娘は確か…

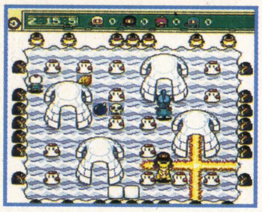
PC ボンバーマン'94

■ハドソン■12月発売予定■価格未定

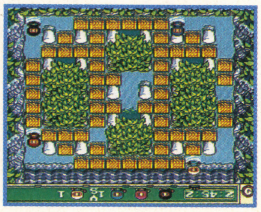
●ACG
●４P対戦可
●バックアップメモリ
●Huカード

ＰＣユーザーを熱くさせた、あの爆弾野郎がたまたま、お茶の間を騒がせる！『ボンバーマン'94』はさらに過激にプレイヤーを刺激するゲームだ。

『'94』の特徴はコンピュータの操作するボンバーマン達に性格がついたこと。９種類の異なる性格を持つボンバーマンファミリーの中から対戦相手を選んでプレイ。攻撃的な奴や守り中心の奴など様々なので１人プレイもさらに熱い戦いとなるぞ。対戦モードではルーイという乗り物が新登場。色により異なる効果を発揮し炎に当たっても身代わりになるのだ。



←対戦プレイの面白さは保証ずみ。友達をよんでレッツプレイだ



→バトルステージは前作の８ステージから10ステージに増えたのだ

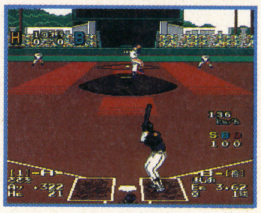
PC パワーリーグ'93

■ハドソン■10月15日発売予定■￥6800（予）

●SPG
●４P同時可
●バックアップメモリ
●Huカード

ハドソンの野球ゲームシリーズといえば、これ。シリーズ最新作の『パワーリーグ'93』がこの秋登場だ。

選手はセパ両リーグともにすべて実名で登場する。最新の公式データにもとづいた選手データで本物同様のリアルさが味わえるぞ。また、球場もこの春オープンした世界初の開閉式ドーム球場の福岡ドームを始め、11球場が用意されている。１人プレイも十分面白いのだが、マルチタップを使った４人同時プレイも熱くなる。投手＆野手と打者＆走者に別れて、それぞれのキャラを操作できるぞ。



←個人ごとの細かなフォームの違いもちゃんと再現されているぞ



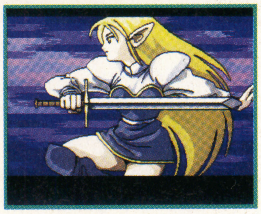
←エディット機能を使えば自分だけのオリジナル選手が作れちゃうのだ

MD BATTLE FANTASY

■マイクロネット■発売日未定■価格未定

●ACG
●２P対戦可
●バックアップメモリ
●CD−ROM

ファンタジーＲＰＧ風の世界観を導入した格闘ゲームの登場だ!! 選べるモードはマニュアルモード、通常の１Ｐ勝ち抜き・２Ｐ対戦が楽しめる格闘アクションモード、オートバトルモード、成長させるモードの４つ。オートバトルモードは任意にパラメータを設定したキャラを自動戦闘させる一種ＳＬＧ的なモード。成長させるモードでは、経験値を積んでキャラを成長させ、最後のボスを倒すというＲＰＧ的な楽しみが待っている。また操作系を簡略化して必殺技を出しやすくしてあるので入力で苦労しないで済みそうだぞ。



←美麗なビジュアルシーンも見どころとなるだろう。この切先からはどのような技が!?



→成長させるモードにはセーブ可能な宿屋もあり。もはや格闘RPGと化しているぞ

MD F1(仮)

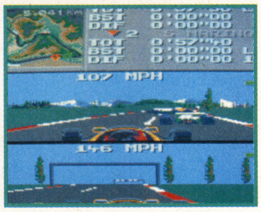
■テンゲン■発売日未定■価格未定

●RCG
●２P同時可
●パスワード
●カートリッジ

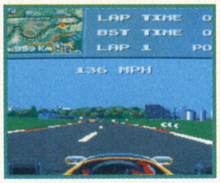
家庭用ゲーム機でポリゴンゲームといえば、ＴＥＮＧＥＮ。古くは『ハードドライビン』など、どこのメーカーよりもいち早くポリゴンの可能性に目を向けていたのが同社だ。そのＴＥＮＧＥＮがＦ１レースゲームを開発したというのだから見逃せない。

『Ｆ１(仮)』はシミュレーション要素の最も高いドライバーズビューを採用。エンジンの爆音鳴り響く中を激走する硬派タイプのレースゲームだ。

極めてスムーズに処理される敵車の拡大や、ハンドリングに応じて傾く背



→自分のマシンの細かな調整は当然可能。サーキットも13種類用意され、プレイヤーのランクに合わせてトレーニ



←2P対戦画面がコレ。背景、観客席、トンネルなどはポリゴンで表現される

MD 夢見館の物語

■セガ■12月発売予定■¥7800(予)

●AVG
●１P専用
●バックアップメモリ
●CD−ROM

この『夢見館の物語』は従来のＡＶＧとは異なったゲームだ。画面を見てすぐに気付くのがアイコンや選択肢などのコマンド群が一切見当たらないこと。そう、このゲームではプレイヤーのキー入力がそのまま画面に反映されるのだ。右を向きたいと思ったらキーを右に入力すれば、画面は右を向いた物に切り代わるといった具合だ。ゲーム必要な情報は音声で解説してくれるぞ。これらにより、自分自身が館に乗り込んで行動しているかのような感覚が味わえるのだ。実際にプレイしてその感覚を実感してほしいソフトだ。



←謎の館は満月の夜にだけ現れる。妹を救うべくプレイヤーはこの館を探索するのだ



→美しいCG画面で館のすみずみまで描かれている。そこには仮想現実の空間がある

MD ナイトトラップ

■セガ■11月発売予定■¥8800(予)

●AVG
●１P専用
●バックアップメモリ
●CD−ROM(2枚組)

リアルな実写取り込み画面が動くぞ

→この家にゲストとして招かれた女の子たちを魔の手から守るのがプレイヤーの使命なのだ

↓登場人物たちは実際の役者さんが演技しているのだ





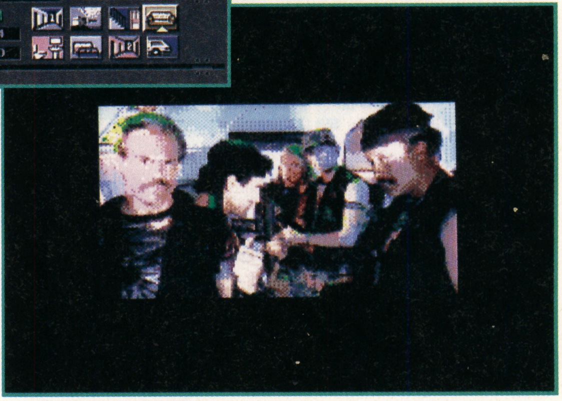


←あまり敵を捕まえそこねると長官に叱られてゲームオーバーになるぞ



→各部屋に対応したアイコンをクリックすることで、その部屋の様子がモニターに写る。おや、怪しい人影を発見したぞ

↑日本版では、台詞はすべて吹き替えられるのだ。英語が苦手でも全く問題なくプレイできるぞ



海外のＳＥＧＡ-ＣＤで実写画面のリアルさ等で色々と話題になったこの『ナイトトラップ』が日本でも発売されるぞ。画像取り込みによるリアルな画面がテレビドラマさながらに、なめらかに動く様は圧巻! 実質の動画部分はトータルで１時間半、ＣＤ２枚組というボリュームがそのすごさを物語っている。

プレイヤーの使命は湖のほとりにたたずむ家に遊びにきた女の子たちを守ること。その家には防犯カメラとそれに連動するトラップからなる防犯システムがあり、プレイヤーはそれらを駆使して彼女たちを襲う何者かから守るのだ。トラップを作動させるタイミングが重要になってくるぞ。間違えて女の子たちを捕獲してしまうとゲームオーバーなので注意が必要なのだ。



↑このゲームに登場する主な人物は総勢17人と多い。人物関係を把握するのも重要だ



↑人物の会話から現在のアクセスコードの情報を入手しておかないとトラップが作動しないぞ

SCHEDULE
SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月3日	スーパータリカン	トンキンハウス	¥7500
9月10日	Winning Post	光栄	¥12800
9月10日	ラスベガスドリーム	イマジニア	¥9800
9月10日	サンダーバード　国際救助隊出動せよ!	コブラチーム	¥8800
9月10日	ファイナルファンタジーU.S.A.MYSTIC QUEST	スクウェア	¥7900
9月17日	課長 島耕作THE SUPER BUSINESS ADVENTURE	ユタカ・バンダイ	¥9800(予)
9月17日	ファイナルセット	FORUM	¥8500(予)
9月19日	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～	チュンソフト	¥9600
9月22日	新日本プロレスリング 公認超戦士in闘強導夢	バリエ	¥9800
9月22日	マスターズ遥かなるオーガスタ2	T&Eソフト	¥9900
9月23日	SD機動戦士ガンダム2	エンジェル	¥8800(予)
9月23日	GS美神 除霊師はナイスバディ	バナレックス・バンダイ	¥8800
9月24日	ダライアスフォース	タイトー	¥8800(予)
9月24日	GO/GO/ドッジリーグ	パック・イン・ビデオ	¥7800
9月下旬	NFLフットボール	コナミ	¥9000
9月下旬	戦国伝承	データイースト	¥8800
9月下旬	本格麻雀　撤萬	ナグザット	¥7800
9月予定	化学者ハーリーの波乱万丈	アルトロン	¥8900
10月1日	スーパー3Dベースボール	ジャレコ	¥12800
10月1日	TRINEA～トリネア～	やのまん	¥9800
10月8日	バイキングの大迷惑	T&Eソフト	¥8800
10月8日	スーパー競争馬　風のシルフィード	キングレコード	¥9300
10月15日	スズカエイトアワーズ	ナムコ	¥8800
10月22日	ラストショット(マウス対応)	サミー	¥9500
10月29日	龍虎の拳	ケイ・アミューズメントリース	¥9800
10月29日	クラッシク・ロード	ビクターエンタテイメント	¥9800
10月29日	ジミーコナーズのプロテニスツアー	ミサワエンターテイメント	¥8900
10月29日	将棋　風林火山	ポニーキャニオン	¥8800
10月29日	ドラッキーの草やきう	イマジニアズーム	¥9800
10月29日	はた山ハッチのパロ野球ニュース/実名版	エポック社	¥9800
10月29日	アウトレイザー2～沈黙への聖戦	エニックス	¥9300
10月上旬	SD飛龍の拳国盗ファイター烈伝	カルチャーブレーン	¥9800(予)
10月中旬	スーパーチャイニーズワールド2 宇宙一武闘大会	カルチャーブレーン	¥9800
10月下旬	アークススピリッツ	サミー	¥8900
10月下旬	ユートピア(マウス対応)	EPICソニー	¥9500
10月下旬	超時空要塞マクロス・スクランブルバルキリー	ザムス	¥8800(予)
10月下旬	ファイナルストレッチ	ロジーク	¥9800
10月予定	リトル・マジック	アルトロン	未定
10月予定	スーパーニチブツマージャン2 全国制覇編	日本物産	未定
10月予定	スーパーカジノ～シーザースパレス(マウス対応)	ココナッツジャパン	¥8980
10月予定	らんま1/2 朱猫国的秘宝	東宝/小学館プロダクション	¥8800(予)
10月予定	ミラクル★ガールズ	タカラ	¥8800
10月予定	装甲騎兵ボトムズ～ザ・バトリングロード～	タカラ	¥9800
11月5日	アクタリオン	テクモ	¥8900
11月5日	スーパーUNO	トミー	¥8500
11月5日	ファイナル・ノックアウト	パック・イン・ビデオ	¥8800
11月12日	ダイナミックスタジアム	サミー	未定
11月12日	フォーチュン・クエスト	ザムス	¥9800
11月12日	若貴大相撲～夢の兄弟対決～	イマジニア	¥9800
11月13日	リディック・ボウ・ボクシング	マイクロネット	¥8400
11月19日	やまねこバブジーの大冒険	パック・イン・ビデオ・ポッポ	¥9800
11月26日	テクモスーパーボウル	テクモ	¥9800
11月26日	アクセル・ブリッド	トミー	¥9800
11月上旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8900
11月上旬	ブロック	アクティビジョン	未定
11月中旬	ソルスティスII	EPICソニー	¥9500
11月中旬	喜国雅彦の雀闘士　銅鑼王II(仮)	パウ	未定
11月中旬	パチスロラブストーリー	ココナッツジャパン	¥9800
11月下旬	モンスターメーカー3～光の魔術士	ソフエル	¥9800
11月下旬	F15スーパーストライクイーグル	アスミック	¥9600(予)
11月下旬	スーパーホッケー'94(マルチプレイヤー5対応)	ヨネザワパーティールーム21	¥8900(予)
11月予定	トップレーサー2	ケムコ	¥8500(予)
11月予定	イースIV～MASK OF THE SUN	トンキンハウス	¥9800
11月予定	夢幻の如く	インテック	¥9800
11月予定	餓狼伝説2～新たなる闘い～	タカラ	¥9980
11月予定	バトルマスター～究極の戦士たち～	東芝EMI	¥9800
11月予定	abc MONDAY NIGHT FOOTBALL	データイースト	未定
11月予定	アルディライトフット	アスキー	¥9800
11月予定	モータルコンバット	アクレイムジャパン	¥9800
11月予定	バスタード～暗黒の破壊神	コブラチーム	¥9800(予)
11月予定	T.M.N.T.～ミュータント　ウォーリアーズ	コナミ	¥9600(予)
11月予定	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	¥9800(予)
11月予定	遊人　雀獣学園	バリエ	¥8900(予)
11月予定	デザートファイター	セタ	¥9800
11月予定	Soul&Sword	ザムス	¥9800(予)
11月予定	アレサ	やのまん	¥9800(予)
11月予定	オリビアのミステリー	アルトロン	未定
11月予定	ランセイバー	ホリ電機	¥8500
11月予定	スーパーJ(ジャレコ)カップサッカー	ジャレコ	¥9000(予)
11月予定	ファーストクイーン	カルチャーブレーン	未定
11月予定	アラジン	カプコン	¥9000
11月予定	スーパーH.Q.(仮)	タイトー	¥8900(予)
11月予定	仮面ライダー～恐怖/復活のショッカー軍団～	コブラチーム	¥9800(予)
12月3日	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語　野球で勝負だ!くにおくん	テクノスジャパン	¥9600※
12月3日	ワールドクラスラグビー2 国内激闘編'93	ミサワエンターテイメント	¥8900
12月10日	キーパー	データム・ポリスター	¥7200
12月10日	スーパー勝馬投票券(仮)	ミサワエンターテイメント	¥9800
12月17日	エスパークス	トミー	¥9500
12月上旬	NBAプロバスケットボール'94ブルズVSサンズ	E.A.ビクター	¥9800
12月上旬	YOUNG MERLIN	ヴァージンゲーム	¥9800
12月中旬	バトルガールズ	パウ	未定
12月中旬	スーパーヅカン～ハコテン城からの招待状	E.A.ビクター	¥9800
12月中旬	パチンコウォーズ2	ココナッツジャパン	¥9800
12月下旬	RAILROAD TYCOON	アイ・ジー・エス	¥9800

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月下旬	北斗の拳7	東映動画	¥9800
12月予定	ザ・ラストバトル	テイチク	¥9700
12月予定	お茶の間伝説	アイ・ジー・エス	¥9800(予)
12月予定	スーパードラッケン	ケムコ	¥8900
12月予定	ソード・マニアック	東芝EMI	¥9800(予)
12月予定	ホーリー・ストライカー	ヘクト	¥8600
12月予定	スーパー麻雀2　本格4人打ち!	アイマックス	¥8800
12月予定	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング～真拳闘王伝説	ソフエル	¥8800(予)
12月予定	エースをねらえ!	日本テレネット	¥8900
12月予定	バトルZEQUE(ゼクウ)伝	アスミック	未定
12月予定	ロマンシング・サガ2	スクウェア	¥9800(予)
12月予定	スーパー人生ゲーム	タカラ	¥9900(予)
12月予定	高校サッカー全国制覇の夢	サンソフト	¥9800
12月予定	がんばれゴエモン2～奇天烈将軍マッギネス～	コナミ	¥8000(予)
12月予定	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～	コナミ	¥9600(予)
12月予定	決戦!ドカポン王国(ランド)IV～伝説の勇者たち	アスミック	¥8900
12月予定	R-TYPEIII	アイレム	¥9800
12月予定	スーパーへべれけ(仮)	サンソフト	未定
12月予定	幽☆遊☆白書	ナムコ	¥8500(予)
12月予定	美少女剣士ぽっぷるメイル(仮)	日本ファルコム	¥9600
12月予定	フラッシュバック	サンソフト	未定
12月予定	ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー	インフォコム	¥9600
12月予定	けろけろけろっぴの冒険日記	キャラクターソフト	¥9200
12月予定	アルカエスト	スクウェア	¥6980
12月予定	スーパーリアル麻雀PIV	セタ	¥8800(予)
12月予定	T-2ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥9800
12月予定	レミングス2	サンソフト	¥8800
12月予定	サッカーキッド	やのまん	¥9600
12月予定	信長の野望・覇王伝	光栄	¥8800(予)
12月予定	影忍シャドウストーカー	アテナ	¥12800
12月予定	BINGOIBINGOIBINGOI	ケイエスエス	¥8900
12月予定	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	未定
12月予定	ガイアセイバー	バンプレスト	¥9800(予)
12月予定	ぷよぷよ	バンプレスト	¥9800(予)
12月予定	白熱プロ野球'94ガンバリーグ3	EPICソニー	¥8200(予)
12月予定	スーパーピンボールビハインドザマスク	メルダック	¥8900
12月予定	777ファイター(仮)	バップ	未定
12月予定	大工の源さん(仮)	アイレム	未定
12月予定	超ゴジラ	東宝	¥8900
12月予定	ドラえもん2～のび太のトイズランド大冒険～	エポック社	¥9800(予)
12月予定	キング・オブ・モンスターズ2	タカラ	¥8000
12月予定	めざせ!三冠馬(仮)	日本物産	¥9800
12月予定	総合格闘技 アストラルバウト2	キングレコード	未定
12月予定	ラッシング・ビート修羅(マルチプレイヤー5対応)	ジャレコ	未定
12月予定	スーパー究極ハリキリスタジアム	タイトー	¥12800
12月予定	ロックマンX	カプコン	¥9500(予)
12月予定	新・桃太郎伝説	ハドソン	¥9500
12月予定	ぎゃわんぶらあ自己中心派～ドラポンクエスト～	パック・イン・ビデオ	未定
12月予定	タイムスリップ	ビック東海	未定
12月予定	永遠のフィレーナ	徳間書店インターメディア	¥8500(予)
12月予定	アンダーカバーコップス	アイレム	¥9800
12月予定	サイボーグ009	ベック	¥9800
秋発売予定	東尾修監修スーパープロ野球スタジアム	徳間書店インターメディア	¥8800(予)
来年1月7日	鉄腕アトム	ザムス	¥8900
来年1月下旬	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	¥9000
来年1月予定	鋼鉄の騎士2～砂漠のロンメル軍団～	アスミック	未定
来年1月予定	バトルトード	メサイヤ	¥9800(予)
来年1月予定	へべパズル	サンソフト	¥9800(予)
来年1月予定	NFLプロフットボール'94	E.A.ビクター	¥8500(予)
来年1月予定	緋王伝(マウス対応)	ウルフチーム	¥8900
来年1月予定	ロックマンズ サッカー	カプコン	未定
来年1月予定	忍者ウォーリアーズ(仮)	タイトー	¥9500
来年1月予定	アイ・オブ・ザ・ビフォルダー	カプコン	¥9300(予)
来年1月予定	スーパーオフロード ザ バハ 1000	アクティビジョン	¥12800
来年2月中旬	G2 ジェノサイド	ケムコ	未定
来年2月予定	ウィーアーバック	アルトロン	未定
来年2月予定	斬IIIスピリッツ(マウス対応)	ウルフチーム	未定
来年3月予定	スーパーダブル役満(仮)	バップ	未定
来年3月予定	SUPER AL i's Boxing	ヴァージンゲーム	未定
来年3月予定	紫炎ザ・ブレードチェイサー	ダイナミック	¥9800
来年3月予定	ソニックブラストマン2(仮)	タイトー	¥9600
来春発売予定	メルヘンアドベンチャーコットン100%	データム・ポリスター	¥9300(予)
来春発売予定	迦楼羅王(カルラオウ)	EPICソニー	¥8900
来夏発売予定	アップルシード	ヴィジット	未定
来年発売予定	ゴルフゲーム(仮)	ケイ・アミューズメントリース	未定
来年発売予定	RPGゲーム(仮)	ケイ・アミューズメントリース	未定

発売日未定

- ●MOTHER2　ギーグの逆襲/任天堂/未定
- ●シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産/カルチャーブレーン/¥9700(予)
- ●サージェント・サンダースコンバット(マウス対応)/ヨネザワパーティールーム21/¥9800(予)
- ●トールキンの指輪物語～第1話～/ロジーク/未定
- ●ラプラスの魔/やのまん/¥9800(予)
- ●アミュージングドリーム/タカラ/未定
- ●ドラゴンクエストI・II/エニックス/未定
- ●スーパー将棋2/アイマックス/未定
- ●甲子園3/ケイ・アミューズメントリース/未定
- ●おざなりダンジョン/データム・ポリスター/未定
- ●戦え原始人3 主役はやっぱりJOE&MAC/データイースト/未定
- ●テトリス武闘外伝(仮)/BPS/未定
- ●真・麻雀/コナミ/¥8500(予)
- ●ローマ興亡史/マイクロネット/未定
- ●中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー2(仮)/バリエ/未定
- ●ドラゴンクエストVI/エニックス/未定
- ●カブキロックス/アトラス/未定
- ●ウルティマVII/ポニーキャニオン/未定
- ●マジパラ/T&Eソフト/未定
- ●スーパーハスラー/ポニーキャニオン/未定
- ●かまいたちの夜(仮)/チュンソフト/未定
- ●F1 GRAND PRIX partIII/ビデオシステム/未定

SUPER FAMI-COM

- ●ウルフェンシュタイン 3 D/イマジニア/未定
- ●ドラゴンボールZ超武闘伝 2/バンダイ/未定
- ●実戦パチスロ必勝法(マウス対応)/サミー/未定
- ●スーパーファイヤープロレスリング 3/ヒューマン/未定
- ●ヒューマングランプリ 2/ヒューマン/未定
- ●SFC原人/ハドソン/未定
- ●Jリーグスーパーサッカー(仮)/ハドソン/未定
- ●ウィニングジョッキー(仮)/ナムコ/未定
- ●ブレインロード/エニックス/未定
- ●ストリートダンク(仮)/日本物産/未定
- ●ファイアーエムブレム(仮)(マウス対応)/任天堂/未定
- ●スペースファンキーB.O.B./EAビクター/未定
- ●スーパーパックランド(仮)/ナムコ/未定
- ●ブルークリスタルロッド(仮)/ナムコ/未定
- ●南国少年パプワくん(仮)/エニックス/未定
- ●ナイスDEショット/アスク講談社/未定
- ●Ole!Ole!Jリーグ/エポック社/未定
- ●パチ夫くんSPECIAL 2(仮)/ココナッツジャパン/未定
- ●ワールドサッカー 2/ココナッツジャパン/未定
- ●ガイア幻想紀/エニックス/未定
- ●いただきストリート 2/エニックス/未定
- ●魔神転生/アトラス/未定
- ●サウンドファクトリー(マウス対応)/任天堂/未定
- ●FXトラックス(仮)/任天堂/未定
- ●サンサーラ・ナーガ 2/ビクターエンタテイメント/未定
- ●真・女神転生II/アトラス/未定
- ●横山光輝 三國志II/エンジェル/未定
- ●SDガンダムX 2(仮)/ユタカ・バンダイ/未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月中旬	パチスロ・アドベンチャー 2	ココナッツジャパン	¥6900
10月下旬	アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥6900
10月下旬	時空の翼	ロジーク	¥6500
10月予定	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム/	キャラクターソフト	¥4980
10月予定	ろくでなしブルース	バンダイ	¥7800(予)
10月予定	大工の源さん 2〜赤毛のダンの逆襲〜	アイレム	¥6800(予)
10月予定	幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会(データック専用)	バンダイ	¥2800
11月下旬	少年魔術師インディ	アイ・ジー・エス	¥6900
11月予定	RPG人生ゲーム	タカラ	¥7800
11月予定	ロックマン 6	カプコン	¥7800
12月17日	熱血/すとりーとバスケット〜がんばれDUNK HEROES〜	テクノスジャパン	¥6500※
12月中旬	インディージョーンズ	ココナッツジャパン	未定
12月予定	源さんのクイズトライアスロン(仮)	アイレム	¥6500(予)
12月予定	チップとデールの大作戦 2(仮)	カプコン	¥5800
12月予定	ラブクエスト	徳間書店インターメディア	¥7800

発売日未定

- ●なかよしといっしょ/ユタカ・バンダイ/¥7800(予)
- ●桃太郎伝説外伝/ハドソン/未定
- ●テトリスフラッシュ(仮)/任天堂/未定

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月15日	パワーリーグ'93	ハドソン	¥6800
12月予定	ボンバーマン'94	ハドソン	未定
発売日未定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
発売日未定	オフ・ザ・ウォール	テンゲン	未定
発売日未定	ピーターパックラット	テンゲン	未定
発売日未定	ポピルズ	テンゲン	未定
発売日未定	21エモン〜めざせ!ホテル王	NECホームエレクトロニクス	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月23日	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史(セーブくん対応)(SCD)	光栄	¥9800
9月24日	メタルエンジェル(SCD)	パック・イン・ビデオ	¥7800
9月24日	麻雀クリニックスペシャル(SCD)	ナグザット	¥7800
9月30日	機動警察パトレイバー・グリフォン篇(SCD)	リバーヒルソフト	¥7200
9月30日	麻雀オン ザ ビーチ(SCD)	NECアベニュー	¥7800
9月下旬	幽☆遊☆白書(SCD)	バンプレスト	¥8800(予)
10月1日	三國志III(セーブくん対応)(SCD)	光栄	¥14800
10月22日	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイ・フォース	¥8200
10月29日	GALAXY刑事GAYVAN(SCD)	インテック	¥7800
10月29日	フェイスボール(SCD)	リバーヒルソフト	¥7200
10月29日	Might&MagicIII(SCD)	ハドソン	¥6800
10月下旬	伊賀忍伝凱王(SCD)	日本物産	¥7900
10月予定	真・女神転生(SCD)	アトラス	¥8800(予)
10月予定	シルフィア(SCD)	トンキンハウス	¥7800
10月予定	PCココロン(SCD)	シュールド・ウェーブ	¥7800
10月予定	インペリアルフォース(SCD)	シュールド・ウェーブ	¥7800
10月予定	秘密の花園(SCD)	徳間書店インターメディア	¥7800
11月5日	ルイン(SCD)	ビクターエンタテイメント	¥8800
11月26日	モンスターメーカー〜闇の竜騎士〜(SCD)	NECアベニュー	¥7800
11月下旬	ALGUNOS(SCD)	インテック	¥7800
11月予定	ただいま勇者募集中(SCD)	ヒューマン	未定
11月予定	SWORD MASTER(SCD)	ライトスタッフ	¥8300
11月予定	機装ルーガ(SCD)	工画堂スタジオ	¥8800(予)
12月3日	段層都市 ストレイロード(SCD)	アイ・ジー・エス	¥7900
12月下旬	オーロラクエスト〜おたくの星座in Another World〜(SCD)	パック・イン・ビデオ	未定
12月予定	イースIV(SCD)	ハドソン	未定
12月予定	エメラルドドラゴン(SCD)	NECホームエレクトロニクス	未定
12月予定	餓狼伝説 2(アーケードカード専用)(SCD)	ハドソン	¥6000
12月予定	ソルモナージュ(SCD)	アイレム	未定
12月予定	マーシャルチャンピオン(SCD)	コナミ	未定
12月予定	妖撃隊〜邪神降魔録〜	日本テレネット	未定
秋発売予定	マジクール(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
秋発売予定	悪魔城ドラキュラX〜血の輪廻〜(SCD)	コナミ	未定
年末発売予定	フラッシュハイダース(SCD)	ライトスタッフ	未定
来年2月予定	コズミックファンタジー 4〜銀河少年伝説〜(SCD)	日本テレネット	未定
来年3月予定	ゴジラ爆闘烈伝(SCD)	東宝	¥8800(予)
来年3月予定	魔法の少女シルキーリップ〜三人の女王候補(SCD)	日本テレネット	未定
来年頭発売予定	龍虎の拳(アーケードカード専用)(SCD)	ハドソン	¥6000
来年発売予定	ワールドヒーローズ 2(アーケードカード専用)(SCD)	ハドソン	¥6000

発売日未定

- ●フレイ〜サーク外伝〜(SCD)/マイクロキャビン/未定
- ●ドラゴンナイトIII(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●チキチキボーイズ(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●とらべらーず/〜伝説をぶとばせ〜(SCD)/ビクターエンタテイメント/未定
- ●アルシャーク(SCD)/ビクターエンタテイメント/未定
- ●芸者ウォリアーズ(両)/タイトー/未定
- ●天地を喰らう(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●スーパーダライアスII(SCD)/NECアベニュー/¥7800
- ●超英雄伝説ダイナスティックヒーロー(SCD)/ハドソン/未定
- ●ロードス島戦記II(SCD)/ハドソン/未定
- ●ダウンタウン熱血物語(SCD)/ナグザット/未定
- ●ブルーフォーレスト物語(仮)(SCD)/ライトスタッフ/未定
- ●もってけたまご(SCD)/ナグザット/未定
- ●闇の血族(SCD)/ナグザット/未定
- ●ブランディッシュ(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●女神天国(パラダイス)(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●ギャラクシーフォースII(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●ストライダー飛竜(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●風の伝説ザナドゥ(SCD)/日本ファルコム/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●クイズDE 学園祭(SCD)/ナグザット/未定
- ●麻雀レモンエンジェル(SCD)/ナグザット/未定
- ●ウィザードリィIII・IV(SCD)/ナグザット/未定
- ●YAWARA! 2(SCD)/ソフィックス/未定
- ●ブラッドギア(SCD)/ハドソン/未定
- ●スターブレイカー(SCD)/レイ・フォース/未定
- ●風霧(SCD)/ナグザット/未定
- ●ぽっぷるメイル(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●ミサイルファイター(仮)(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●THE ATLAS(SCD)/アートディンク/未定
- ●パチ夫くん 3(CD-ROM)/ココナッツジャパン/未定
- ●卒業写真/美姫(仮)(CD-ROM)/ココナッツジャパン/未定
- ●誕生(SCD)/NECアベニュー/未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月3日	ああ播磨灘	セガ	¥7800(予)
9月10日	ガンスターヒーローズ	セガ	¥6800(予)
9月10日	ミュータントリーグ・フットボール	E.A.ビクター	¥8900
9月15日	信長の野望・全国版	光栄	¥9800
9月17日	ガントレット	テンゲン	¥7800
9月23日	マクドナルド〜トレジャーランド・アドベンチャー〜	セガ	¥6800(予)
9月24日	ジョーダンVSバード ONE ON ONE	E.A.ビクター	¥8900
9月下旬	タイムドミネーター	ビック東海	¥7500(予)
9月下旬	ストリートファイターIIダッシュプラス	カプコン	¥9800※
10月1日	シャイニング・フォースII〜古えの封印〜	セガ	¥8800(予)
10月8日	ペブルビーチの波濤	セガ	¥8800(予)
10月15日	コラムスIII	セガ	¥6800(予)
10月15日	キング・オブ・ザ・モンスターズ	セガ	¥8800(予)
10月予定	Mig-29	テンゲン	未定
10月予定	レースドライビン	テンゲン	未定
11月下旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8000
11月予定	バトルマニア大吟醸	ビック東海	¥7800(予)
11月予定	パーティークイズ MEGA Q	セガ	¥6800(予)
11月予定	幽☆遊☆白書外伝	セガ	¥8800(予)
12月17日	ジャングル・ストライク	E.A.ビクター	¥7800
12月予定	ファンタシースターIV	セガ	¥8800(予)
12月予定	遥かなるオーガスタ	セガ	¥8800(予)
秋発売予定	ロードライアット	テンゲン	未定
年末発売予定	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥6800
年末発売予定	VAMPIRE KILLER	コナミ	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月17日	Winning Post	光栄	¥9800
9月17日	サンダーホーク	ビクターエンタテイメント	¥7800
9月23日	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ	¥8800
9月23日	モンキーアイランド	ビクターエンタテイメント	¥8800
9月23日	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	¥9800
9月予定	笑ゥせェるすまん(マウス対応)	セガ	¥7800
10月22日	Vay〜流星の鎧〜	セガ	¥7800
10月29日	マイトアンドマジックIII	CSK総合研究所	未定
10月29日	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	¥7800
10月29日	アルスラーン戦記	セガ	¥7800(予)
10月予定	F1サーカスCD	日本物産	¥8800
10月予定	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	未定
11月下旬	ALSHARK(アルシャーク)	サンドストーム	¥8800(予)
11月下旬	DUNE	ヴァージンゲーム	¥7900
11月予定	ナイトトラップ	セガ	¥8800(予)
11月予定	ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士〜	セガ	¥6800
12月10日	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.4 Orgel(オルゴール)	データウエスト	未定
12月下旬	戦国伝承	サミー	未定
12月予定	POP'N LAND	シュールド・ウェーブ	¥7800
12月予定	ノスタルジアII	シュールド・ウェーブ	未定
12月予定	真・女神転生	シムス	¥7800(予)
12月予定	夢見館の物語	セガ	¥7800
秋発売予定	ほっぷるメイル	セガ・ファルコム	未定
来年秋発売予定	電忍アレスタ 2	コンパイル	未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

MEGA DRIVE

発売日未定

- ●サージングオーラ/セガ/¥8800(予)
- ●V.R.(バーチャレーシング)/セガ/未定
- ●F1(仮)/テンゲン/未定
- ●ハイブリッドフロント/セガ/未定
- ●超人スパーク/セガ/未定
- ●シャイニング・ローグ(仮)/セガ/未定
- ●ベアナックルIII/セガ/未定
- ●ソニック・ザ・ヘッジホッグ3/セガ/未定
- ●ジェネラル・カオス(仮)/E.A.ビクター/未定
- ●テクノフラッシュ(仮)/E.A.ビクター/未定
- ●NORMY(仮)/E.A.ビクター/未定
- ●デビルバスター(仮)/シムス/未定
- ●ローリングサンダー3/ナムコ/未定
- ●デビスカップ/テンゲン/未定
- ●ラングリッサー2(仮)/メサイヤ/未定
- ●エアロ・ジ・アクロバット/サンソフト/¥8500
- ●雀皇登竜門/セガ/¥6800(予)
- ●スペースファンキーB.O.B./E.A.ビクター/未定
- ●洗脳ゲームTEKI・PAKI/東亜プラン/未定
- ●ダイナブラザーズ2/CSK総合研究所/未定
- ●POPULOUS II/ヴァージンゲーム/未定
- ●モンスターワールドIV(仮)/セガ/未定
- ●マルチ野球(仮)/セガ/未定
- ●沈黙の艦隊/セガ/未定
- ●スーパーブランディッシュ(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●スーパー大戦略SCD(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●ハイパーロードモナーク(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●イース・マスク オブ ザ サン(YsIV)(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●THE IIIRD WORLD WAR(CD-ROM)/マイクロネット/¥7800
- ●パワードリフト(CD-ROM)/電波新聞社/未定
- ●ハイムドール(CD-ROM)/ビクターエンタテイメント/未定
- ●大封神伝(CD-ROM)/ビクターエンタテイメント/未定
- ●BATTLE FANTASY(CD-ROM)/マイクロネット/未定
- ●バーニングフィスト(CD-ROM)/セガ/¥8800(予)
- ●いしいひさいちの大政界(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ウィング・コマンダー(CD-ROM)/セガ/未定
- ●アフターハルマゲドン(CD-ROM)/セガ/未定
- ●シャドウラン(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ロードス島戦記(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ジョーモンタナ フットボール(CD-ROM)/セガ/未定
- ●夢幻の如く(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ダンジョン・マスター/スカルキープ(CD-ROM)/ビクターエンタテイメント/未定
- ●AX101(仮)(CD-ROM)/セガ/未定

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月1日	GGアレスタII	セガ	¥3800(予)
11月予定	フェイスボール2000	リバーヒルソフト	¥4500
11月予定	妖逢伝ひすい丸～梵天の剣～	セガ	¥5500(予)
11月予定	ソニック&テイルス	セガ	¥3800(予)
11月予定	魔導物語1～3つの魔導球～	セガ	¥5500(予)
12月予定	ドナルドダックの4つの秘宝	セガ	¥3800(予)
12月予定	対戦麻雀・好牌II	セガ	¥3800(予)
12月予定	なぞぷよ2	セガ	未定
発売日未定	スクラッチゴルフ(仮)	シムス	未定
発売日未定	アラジン(仮)	セガ	¥3800(予)
発売日未定	バトルトード	セガ	未定
発売日未定	マクドナルド(仮)	セガ	¥3800(予)

NEO・GEO

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	餓狼伝説SPECIAL	SNK	未定

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月17日	ダブル役満II	バップ	¥4660
9月23日	レミングス	イマジニア	¥3900※
9月24日	エイリアンVSプレデター	アスク講談社	¥4500※
9月25日	ウィザードリィ外伝III 闇の聖典	アスキー	¥5150※
9月予定	カルトジャンプ	バンダイ	¥3800(予)
10月8日	バーコードボーイ対応カットビロード	ナムコ	¥4800※
10月29日	アメリカ横断ウルトラクイズPART4	トミー	¥3980※
10月予定	トムとジェリー2	アルトロン	未定
10月予定	バーコードボーイ対応ファミスタ3(仮)	ナムコ	¥4900※
10月予定	クレヨンしんちゃん2～オラとわんぱくごっこだゾ	バナレックス・バンダイ	¥3500
10月予定	ロックマンワールド4	カプコン	¥3900※
11月19日	UNOスモールワールド	トミー	¥3980※
11月19日	ウルティマ～失われたルーン2～	ポニーキャニオン	¥4900
11月予定	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
11月予定	ルクル	ビック東海	¥4500(予)
11月予定	女神転生外伝ラストバイブルII	アトラス	¥5300(予)
11月予定	T.M.N.T.3～タートルズ危機一髪～	コナミ	未定
11月予定	スピーディーゴンザレス(仮)	サンソフト	¥3800(予)
11月予定	クリスティーワールド	アクレイムジャパン	¥3980
11月予定	パチ夫くん	ココナッツジャパン	¥3980※
12月17日	ダウンタウンスペシャルくにおくんの時代劇だよ全員集合!	テクノスジャパン	¥4800※
12月中旬	インディージョーンズ	ココナッツジャパン	未定
12月中旬	フィジェッツ(仮)	ココナッツジャパン	未定
12月予定	ミッキーマウスV	ケムコ	¥3900(予)
12月予定	ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー	インフォコム	¥4200
12月予定	馬券王V3	アスミック	¥6500(予)
12月予定	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥3600(予)
12月予定	ポコニャン!夢の大冒険	東宝	¥3500(予)
12月予定	アンダーカバーコップス破壊神ガルマァ	アイレム	¥3800※
12月予定	最後の忍道	アイレム	¥3500※
12月予定	T-2ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥3980
12月予定	怪獣王ゴジラ(仮)	バナレックス・バンダイ	¥3800(予)
12月予定	ダックテイルズ2	カプコン	¥3500※
来年1月中旬	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	未定
来年1月予定	天地を喰らう	カプコン	¥4800※
来年1月予定	バトルトード	メサイヤ	¥4200(予)

発売日未定

- ●マサカリ伝説金太郎RPG編/トンキンハウス/未定
- ●スターウォーズ/マイクロワールド/¥4200※
- ●幽☆遊☆白書第2弾/トミー/¥3980※
- ●パチ夫くんキャッスル/ココナッツジャパン/未定
- ●ワールドサッカー2/ココナッツジャパン/未定
- ●パチスロキッズ2/ココナッツジャパン/未定
- ●カービィ ピンボール(仮)/任天堂/未定
- ●スーパーマリオランド3(仮)/任天堂/未定
- ●テトリス フラッシュ(仮)/任天堂/未定
- ●疾風!アイアンリーガー/バナレックス・バンダイ/未定

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー		
9月3日	スーパーテトリス2+ボンブリス	BPS	¥8500	SFC
9月3日	モノポリー	トミー	¥3980※	GB
9月9日	サムライスピリッツ	SNK	¥28000	NEO・GEO
9月10日	スラップファイト	テンゲン	¥7800	MD
9月10日	聖剣伝説	スクウェア	¥4800	GB
9月17日	上海IIIドラゴンズアイ	アスク講談社	¥7500	PCCD
9月24日	USA ICE HOCKEY	ジャレコ	¥9000	SFC
9月中旬	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥8800	SFC
9月中旬	スーパーボンバーマン	ハドソン	¥7800	SFC
9月中旬	パチスロキッズ	ココナッツジャパン	¥3980※	GB
9月下旬	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥9800	SFC
9月予定	A.III.～A列車で行こうIII～	アートディンク	¥9800	SCD
9月予定	プロ麻雀 極	アテナ	¥9600	SFC
10月1日	パチンコ物語パチスロもあるでよ!!	ケイエスエス	¥9800※	SFC
10月22日	将棋初心者無用	魔法株式会社	¥7300	SCD
10月上旬	ゼロヨンチャンプII	メディアリング	¥7800	PCCD
10月上旬	パチ夫くんSPECIAL	ココナッツジャパン	¥9800	SFC
10月上旬	パチ夫くん5	ココナッツジャパン	¥8500	FC
10月中旬	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥7900	FC
10月中旬	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥4800※	GB
10月下旬	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥9800	SFC
12月上旬	哭きの竜～麻雀飛翔伝	アイ・ジー・エス	¥9800	SFC

NEW SOFT STREET SHOT GUN

●コンチワーっす。ショットガンっす。いやー、初心会に行ってきましたところで、初心会ニュース。若ノ花がんばれ。

●多種多様のブースがあった中でも、MCハナヂーのおススメ（?）はマイクロネットのスーパーファミコン用ソフトの『リディック・ボウ・ボクシング』。多機種に渡ってボクシング系のゲームは発売が予定されているけれど、自分だけのキャラクター（いわゆるマイキャラってやつですか）を、RPGの主人公を育てると同じ様な感覚で楽しんで育てることができるのだ。スキンカラーから、グローブとシューズ色、パンチ力とスタミナ等の設定が可能。しかも試合を重ねて勝利する度に、バーベルや縄跳び等の自己鍛練強化グッズが出現し、マイキャラが次第に強いボクサーへと変わって行く……という、ざっと話せばこういったゲーム。11月13日8400円で発売予定なのだ。

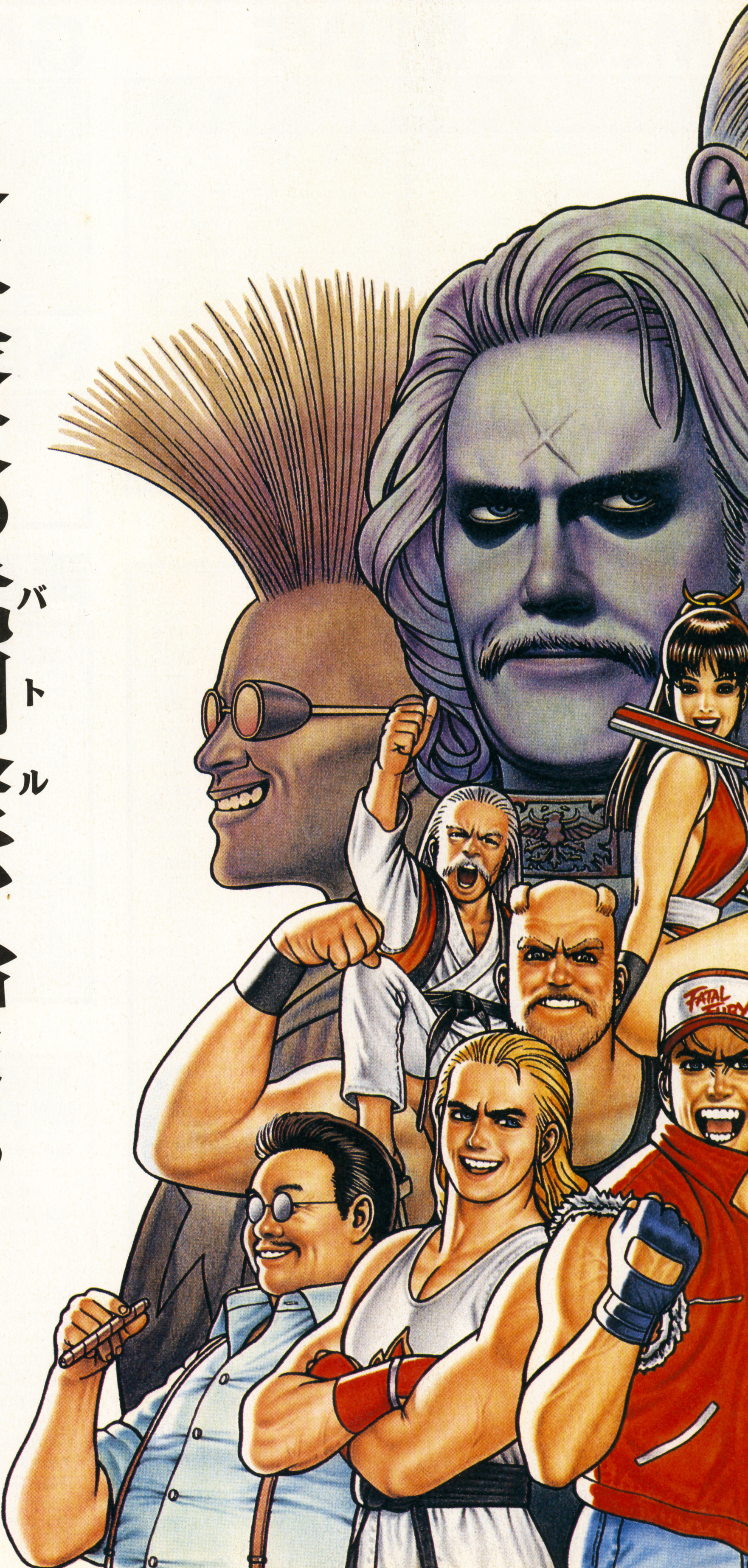
●任天堂社長：山内氏、重大発表!! 初心会にて東京大空襲発言!「ただ今、究極の家庭用ゲームマシンを開発中です。64bit（ファミコンが8bit、スーパーファミコンが16bit）で、1995年発売を目標にしています。90年代は、他のゲーム機の追従を許さないでしょう。わっはっは。」と、最後に笑ったかどうかは定かではないが、スゴイですね～、やってくれます、任天堂。……となると、読者のみんなからも問い合わせが多いこの件。「CD-ROMはどうなっとんじゃい？」なのだが……。詳細は巻頭HIPPON!を。来月号までさよーならー。

（注）略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

The Future Is Now
SNK

100
THE 100MEGA SHOCK!
新製品

史上最大の武闘会（バトル）が始まる……



NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

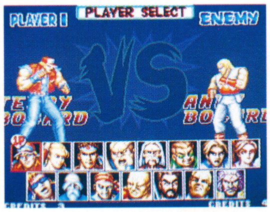


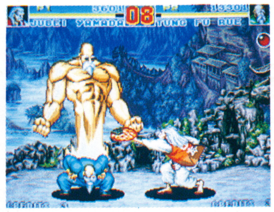
がろうでんせつスペシャル

餓狼伝説® SPECIAL

あの餓狼スター勢揃い！これがスペシャルだ。

ネオジオ100メガショックの新作は、史上空前の超大作！宿命の3人を含む15人の餓狼キャラクターが、世界最強を賭けて激突する。あのギースやクラウザー、タン・フー・ルーなどが、新たにプレイヤーキャラに生まれ変わってキミの手に。この秋、さらにグレードアップした餓狼"夢の対戦"に熱く燃えろ！超豪華版格闘アクション「餓狼伝説スペシャル」、近日登場!!



株式会社 エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■"ネオジオテレフォンサービス"の電話番号が8月2日より変わりました。お間違えなく。新番号☎06(339)0110

CAPCOM

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE



メガ伝説、はじまる。

噂は真実になった。未体験のスピードとパワー。
すべてのバトルゲームは、もはや過去形で語られる。



STREET FIGHTER II' PLUS

商品パッケージに同封されているアンケートはがきにお答えいただくと、
BIG PRESENT
抽選で1万名様に「TVコマーシャルメイキングビデオ」プレゼント!
締め切り／平成5年11月20日(消印有効)

メガドライブ専用ソフト
ストリートファイターII ダッシュプラス
9月28日(火)発売予定 定価9,800円(税別) 24M

株式会社カプコン 国内営業本部／〒540大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

あのビデオゲームの迫力がリアルによみがえる
メガドライブ用コントローラー「カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD」。
キミを勝利へと導くスピード調節などの多彩な機能を搭載。熱い闘いが、もっと熱くなる。

メガドライブ対応
カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD 9月下旬発売予定 定価9,800円(税別)

Capcom Power Stick Fighter MD
カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD



※写真の商品は開発中のものです。

T1007689100495 雑誌 07689-10

1993年10月3日発行 第8巻第10号通巻138号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行所 ㈱宝島社 発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(3239)0237
定価490円(本体476円)

HIPPON SUPER!

●ヒッポンスーパー

TV GAME MAGAZINE

10
1993

一冊まるごとRPG宣言！RPG93タイトル完全チェック

宝島社